

Por sólo 450 ptas. 2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PS2 • PSONE
Nº 32 • 450 ptas. • 2,7 €
Play manía
Portugal 550 $ Cont.
8 424094 800032 00032
HOBBY PRESS
Guías Completas
•TIME CRISIS: OPERACIÓN TITÁN
•LA FUGA DE MONKEY ISLAND
•MAT HOFFMAN
150 JUEGOS PARA PSONE Y PS2 COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PSOne y PS2
Excepto línea Platinum
Reportaje
SEGA SE PASA A PS2
Virtua Fighter IV, Ecco The Dolphin, Ferrari 355 Challenge, Space Channel 5...
PS2
DARK CLOUD
ESTO ES FÚTBOL 2002
RING OF RED
EXTREME G-3
TOKYO XTREME RACER ZERO
PARIS-DAKAR
SHADOWMAN 2
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
PROJECT EDEN
KLONOA 2
SPY HUNTER
EVIL TWIN
7 BLADES
PSONE
BREATH OF FIRE IV
MEGAMAN X5
THE ITALIAN JOB
X-MEN MUTANT ACADEMY 2
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000
MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
Te contamos todo sobre RE Code: Veronica X y Silent Hill 2
EL TERROR LLEGA A PS2
SUPLEMENTO ESPECIAL
Play manía
FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR
7 Posters de la película
¡Búscalo en el interior!
¡¡Alucina con este suplemento!!
7 POSTERS DE FINAL FANTASY

DESCUBRE UNA NUEVA REALIDAD



FANTASY

LA FUERZA INTERIOR



COLUMBIA PICTURES y SQUARE PICTURES
PRESENTAN

FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR

SQUARE PICTURES

PROPIEDAD DE SONY PICTURES ENTERTAINMENT, INC. UNICAMENTE PARA USO PROMOCIONAL. LA VENTA, DUPLICACIÓN O TRANSFERENCIA DE ESTE MATERIAL ESTÁ ESTRICTAMENTE PROHIBIDA.

WWW.COLUMBIA-TRISTAR.ES

COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.



Vive en EL CINE la gran epopeya
que has vivido con PLAYSTATION.

PS2™
PlayStation.2

Estreno el 24 de agosto

Sumario 32

www.hobbypress.es/Playmania

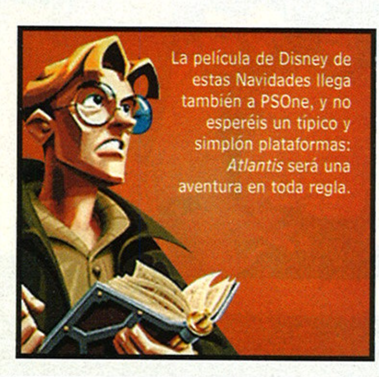




El juego más terrorífico de PlayStation prepara su estreno en PS2 y, la verdad, es capaz de poner los pelos de punta con sólo ver sus imágenes.



Sony distribuirá en España los bombazos que Sega prepara para PS2. Y hay títulos que no os podéis perder, como *Virtua Fighter 4*, *Ecco the Dolphin*, *Ferrari*...

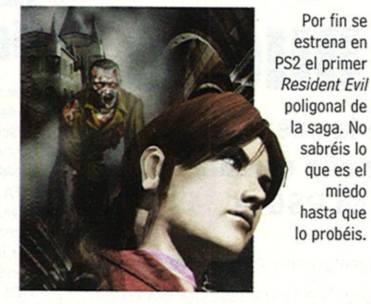


La película de Disney de estas Navidades llega también a PSOne, y no esperéis un típico y simplón plataformas: *Atlantis* será una aventura en toda regla.

■ **NOVEDADES**

■ PSOne ■ PS2 ■ Precio Especial ■ Platinum

Una aventura original y diferente que te hará ver los juegos de Rol con otros ojos. PS2 puede permitirse cosas así...



Por fin se estrena en PS2 el primer *Resident Evil* poligonal de la saga. No sabréis lo que es el miedo hasta que lo probéis.



Los mutantes vuelven a PSOne con un nuevo beat'em up que hará temblar los cimientos del género.

■ **GUÍAS**

¿Quieres llegar al final de esta aventura? Pues ve corriendo a consultar nuestra guía.



Demasiados enemigos para un único agente... Al menos podemos avisarte cuando te disparen.

Movimientos, acrobacias, descripción de circuitos, resolución de objetivos... ¿Qué más puedes pedir?





Un avance con las novedades más atractivas que encontraréis el mes que viene en las tiendas.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:

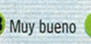


Muy malo


Malo


Regular

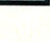

Bueno


Muy bueno


Excelente

Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

• Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
• La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.



Staff

Amalio Gómez Director Editorial.

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de arte.
Alberto Lloret Jefe de sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación.
Lidia Muñoz Diseño y autoedición.
Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha Secretaria de redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Sonia Ortega, Iván Mariscal.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director comercial: Andrea Antzini.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Javier Tallón.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de suscripciones: María del Mar Calzada, Antonio Casado.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES:
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona.
Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia.
Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla.
Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 11/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS GRUPO AXEL SPRINGER





FIFA 2002

Un FIFA realmente nuevo

EA Sports prepara para noviembre el lanzamiento de la nueva versión de su exitosa saga de simuladores de fútbol, que este año contará con importantes novedades jugables tanto en PS2 como en PSOne.

Aunque nos parezca mentira, este año Electronic Arts va a cumplir su promesa de sorprender con el nuevo *FIFA 2002*. Ya sabemos que cuesta creerlo después de que las últimas versiones sólo ofrecieran gráficos un poco más bonitos y la actualización completa de clubes y plantillas. Por supuesto, el nuevo *FIFA 2002* va a tener esas mejoras, incluso alguna sorpresa extra, como poder jugar la fase de clasificación para el Mundial 2002, pero lo más importante es que por fin va a dar un giro en la jugabilidad para que tengamos la sensación real de estar jugando a un nuevo *FIFA*.

La clave de esta revolución jugable va a estar en un nuevo sistema de pases que conseguirá que el juego resulte más realista. Ahora podremos ver cómo nuestros jugadores se desmarcan y en qué dirección, lo que nos permitirá dar espectaculares pases al hueco midiendo la fuerza, efecto y profundidad del envío. Este sistema va a ampliar notablemente las posibilidades de juego, proporcionando una variedad que ya echábamos de menos en las últimas versiones.

Redondeando las mejoras jugables, encontraremos el amplio abanico de opciones típicas de *FIFA*, con un total de 75 selecciones nacionales, 16 Ligas con sus correspondientes clubes y el alucinante apartado sonoro al que ya estamos a acostumbrados, con Manolo Lama y Paco González en los comentarios. Lo dicho, que si te gusta el fútbol no deberías perder de vista la carrera del nuevo *FIFA 2002* para PS2 y PSOne.

Iker Casillas, la nueva imagen de FIFA

Tiene 20 años, es el portero titular del Real Madrid y de la Selección Española y le gustan los videojuegos. Iker Casillas será la imagen de *FIFA 2002* para el mercado español, tomando el relevo de Mendieta. Abajo podéis ver a Casillas, en un momento de su presentación como imagen de *FIFA 2002*, junto a Mathäus, Radzinski del Anderlecht y Antonio López, Product Manager de EA Sports.

El nuevo sistema de pases, además de aumentar el realismo, hará que jugar resulte también más complejo e interesante.



Aunque el esfuerzo principal se está poniendo en la jugabilidad, el apartado gráfico también mostrará importantes mejoras.



Las líneas de puntos nos indicarán los desmarques que van a hacer los jugadores, lo que nos permitirá decidir dónde queremos pasar.

RESIDENT EVIL: GROUND ZERO

La terrorífica aventura de Capcom ahora también en cine.

Las películas basadas en videojuegos están viviendo uno de sus mejores momentos, como demuestran los estrenos de "Tomb Raider" y "Final Fantasy", a los que se sumará en Navidad "Resident Evil: Ground Zero". Paul Anderson como director ("Mortal Kombat") y Milla Jovovich ("El Quinto Elemento") como estrella principal avalan esta película cuya historia mezcla elementos propios de la famosa saga de videojuegos con otros totalmente nuevos, como los personajes principales que no serán los hermanos Redfield, aunque eso sí, tranquilos, porque zombies y casquería va a haber a porrillo... Aunque todavía no hemos visto más que algún que otro vídeo, la película tiene pinta de ser de las que asustan de verdad.



Se espera que la película se estrene en Navidad en USA.









Sustos, zombies y "salsa de tomate" serán los principales atractivos de este conversión cinematográfica de *Resident Evil*.

Milla Jovovich será la encargada de acabar con los zombies.

Los más vendidos PSX

(del 1 al 31 de julio)

*Lista facilitada por DHL










1	DIGIMON WORLD
2	TIME CRISIS OPERACIÓN TITAN+G-CON
3	ALONE IN THE DARK IV
4	GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
5	SYPHON FILTER 2 (PLATINUM)
6	FINAL FANTASY IX
7	FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
8	EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS
9	METAL GEAR SOLID BAND
10	ISS PRO EVOLUTION 2

Los más vendidos PS2

(del 1 al 31 de julio)

*Lista facilitada por DHL











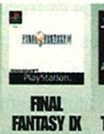
1	GRAN TURISMO 3
2	ONIMUSHA WARLORDS
3	EXTERMINATION
4	THE BOUNCER
5	LA FUGA DE MONKEY ISLAND
6	CRAZY TAXI
7	RED FACTION
8	MOTO GP
9	NBA STREET
10	FORMULA ONE 2001

Los más alquilados PSX/PS2

(del 23/7 al 27/7)

*Lista facilitada por Blockbuster












1	DIGIMON WORLD
2	GRAN TURISMO 3
3	FINAL FANTASY IX
4	ALONE IN THE DARK
5	DRIVER 2
6	CRAZY TAXI
7	COLIN MCRAE RALLY 2.0
8	ROLAND GARROS 2001
9	ISS PRO 2
10	FIFA 2001

EL FUTURO LLEGA A JAPÓN

Los japoneses ya pueden comprar el disco duro para PS2.

El pasado 19 de julio Sony puso a la venta, a través de su página web japonesa, los primeros 10.000 discos duros de 40 Gb para PS2, a un precio de 18.000 yenes, unas 27.000 pesetas. Pese a su elevado precio, las unidades se agotaron en menos de una hora, muy probablemente debido a su compatibilidad con *Final Fantasy X*. Eso sí, todavía no sabemos cuánto tendremos que esperar para poder probarlo en Europa. Paciencia.





El primer juego compatible con el disco duro es *Final Fantasy X*, la ventaja es que instalando el juego se reducen los tiempos de carga.



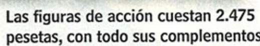



LLÉVATE A LARA A CASA

Bandai pone a la venta una serie de figuras de acción basadas en "Tomb Raider. La Película".

Si la película "Tomb Raider" te ha gustado tanto como a nosotros, seguro que te alegra saber que Bandai ha puesto a la venta una serie de figuras de acción basadas en el film, que recrean el vestuario y el equipamiento de Lara, según cada escena de la película. Son de excelente calidad y las hay de varios tamaños y precios, según vuestros gustos. Podéis encontrarlas en cualquier tienda de juguetes.

Ésta es una de las figuras grandes, con una altura cercana a los 50 cm, y su precio es de 4.975 pesetas.

Las figuras de acción cuestan 2.475 pesetas, con todo sus complementos.



Si la figura tiene enemigos, o recrea una escena, el precio se va a las 4.000 ptas.

SE ACERCA BALDUR'S GATE

El mejor juego de Rol de PC llegará en otoño a PS2.

Black Isle, la división de juegos de Rol de Interplay, ultima la versión para PS2 del famoso *Baldur's Gate*, que llevará por subtítulo *Dark Alliance*. Pese a que el juego de PC es un complejísimo RPG plagado de alternativas, *Dark Alliance* tendrá un desarrollo más sencillo que le colocará en la línea de los Action RPG. Una oscura trama que nos dará libertad de acción, multitud de armas y hechizos y un despliegue técnico de altura serán las credenciales de este esperado título.



En *Baldur´s Gate: Dark Alliance* controlaremos a un solo personaje.

ABRÓCHATE EL CINTURÓN

Crazy Taxi también se asoma a la gran pantalla.

Uniéndose a la moda de saltar al cine, el divertido arcade de Sega, *Crazy Taxi*, va a convertirse muy pronto en una película. A falta de que se seleccionen los actores, ya podemos deciros que el director será Richard Donner, responsable de películas de acción tan famosas como "Superman" o la saga "Arma Letal", lo que ya es una garantía. La película, de la que se rumorea tendrá un presupuesto de 40 millones de dólares, tiene previsto estrenarse en el verano del 2002.



Ganadores del juego Vanishing Point (PSOne)

Estos son los ganadores de los quince juegos de *Vanishing Point* para PlayStation que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de julio. Enhorabuena.

Antonio Llacer García	Albacete
Iván Iglesias Tamargo	Asturias
Michel Delga	Barcelona
Yuri Lazar Osipov	Barcelona
Miguel A. Galiano Ríos	Cádiz
José Mª Garrido Gutiérrez	Cádiz
Ismael Bensarguín Calvo	Córdoba
Miguel M. González Román	Guipúzcoa
Alberto Carazo Cepedano	La Coruña
Marco A. Rodríguez Mosquera	Lugo
José M. Cerro Pérez	Madrid
Ángel L. Martínez Judez	Madrid
José P. Aguilar Leo	Murcia
Pablo M. Iglesias Lores	Pontevedra
Alberto Plaza Gonzalo	Toledo
Vicente Cabañes López	Valencia

UNA DE RETRASOS

Habrá que esperar para jugar con *Spiderman 2* y *Black & White*.

Que bailen las fechas de lanzamientos es frecuente, por lo que en ocasiones nos es imposible ofreceros toda la información que os habíamos prometido. Este es el caso de *Spiderman Enter Electro* para PSOne, que no saldrá hasta la última semana de septiembre y del que aún no disponemos de versión final. Por su parte, *Black & White*, que ya ha acumulado un largo historial de retrasos, ahora está previsto para finales de octubre. En fin, que el mes que viene esperamos poder contaros todo sobre estos dos títulos.



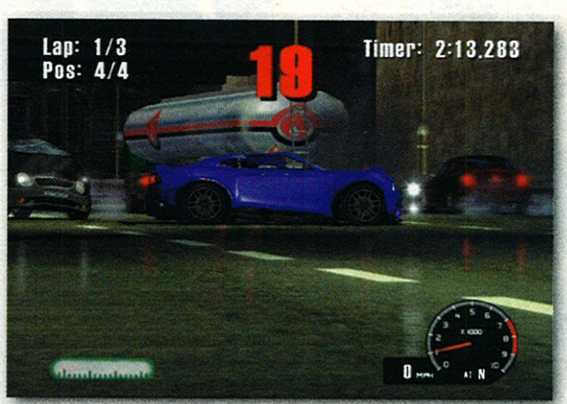
BURNOUT: VELOCIDAD EXTREMA

En noviembre llegará a PS2 el arcade de velocidad más salvaje de Acclaim.

Burnout nos propone una nueva experiencia de conducción en la que deberemos controlar potentes vehículos para adentrarnos en retorcidos circuitos urbanos repletos de tráfico y con un objetivo muy claro: llegar a la meta a tiempo, aunque esto suponga atajar por parques, esquivar peatones o ir por dirección contraria. Y todo esto teniendo en cuenta que los coches se deforman y que sólo nuestra habilidad a la hora de ejecutar las más arriesgadas maniobras nos puede salvar del desastre. Las primeras imágenes de *Burnout* presagian lo mejor, así que podéis estar seguros de que os iremos informando de cualquier novedad.



Burnout nos permitirá competir por circuitos urbanos con tráfico real a lo largo y ancho de 16 circuitos ambientados en ciudades de medio mundo.



La calidad gráfica del juego y el elevado número de vehículos que pondrá en carrera, no impedirán que la sensación de velocidad sea altísima.

PROJECT 0, ¿UN NUEVO SILENT HILL?

Tecmo está desarrollando un innovador "Survival Horror" para PS2.

Si estás un poco harto de enfrentarte a zombies para pasar miedo, más vale que no pierdas de vista *Project 0*, que puede convertirse en el más duro rival para el terror psicológico de *Silent Hill*. Sólo la historia pone los pelos de punta, ya que nos coloca en la piel de una jovencita que acompaña a unos periodistas a un pueblo perdido, escenario de brutales crímenes. Como era de esperar, la niña se quedará sola y tendrá que explorar la zona sin más compañía que una linterna y una cámara de fotos. Tras topar con la mansión de turno, la chica descubrirá que fotografiando a los espíritus neutraliza su poder. Además, la fotografía será clave para resolver puzzles y capturar cosas que el ojo no puede ver. La cosa promete miedo del bueno, pero habrá que esperar para comprobarlo.





Si todo va bien, *Project 0* saldrá en Japón a finales de año.



Una cámara de fotos será nuestra única arma contra los fantasmas.

Breves & Fugaces

- ¿Adivináis cuál ha sido el juego más vendido en Japón este mes? Pues sí, *Final Fantasy X* para PS2, que en sus primeros 6 días de vida ha vendido 1.800.000 copias. En segundo lugar, está *GT3 A-Spec*, seguido por *Ka*, el divertido juego en el que controlamos a un mosquito, y *Ape Escape 2001*. En PSOne, las cosas siguen igual que el mes pasado. Ya sabéis, pocos lanzamientos...
- En los EE.UU. las cosas tampoco le van nada mal a PS2, ya que *GT3* se ha convertido en el juego que más rápido se ha vendido: en apenas una semana se han colocado un millón de copias.
- Y toca otra de cifras por parte de *Final Fantasy*. El desarrollo del décimo capítulo de la saga ha costado 4 billones de yenes (unos 6.000 millones de pesetas), que han sido ampliamente recuperados por Square tras la venta de los 2 primeros millones de copias, por los que ha obtenido 17,6 billones de yenes.
- Continuando con el fenómeno *Final Fantasy*, Square ya ha mostrado las primeras imágenes de la décimo primera entrega, la versión Online, que para no engañarnos, son impresionantes para un juego de estas características. En principio, 500 jugadores japoneses empezarán con el testeo en septiembre, para que todo esté listo en marzo del 2002, cuando el juego se ponga la venta. Además, *FFXI* será el primer título de la historia de PS2 que nos permitirá disfrutar jugando en compañía de los usuarios de PC y Mac.
- *Tekken 4* ya ha debutado en los salones recreativos, y como principales novedades presentará 4 personajes nuevos y escenarios limitados por paredes, con las que podremos interactuar. La versión para PS2 estará lista el año que viene.

PREPÁRATE PARA VOLAR EN LA NIEVE

SSX Tricky estará a la venta en Noviembre para PS2.

Si eres uno de los miles de jugadores que fliparon con el primer *SSX*, estarás encantado de saber que EA Big está dando los últimos retoques a una secuela cargada de novedades que tiene pinta de superar en todos los aspectos a su antecesor. Para empezar, habrá 6 nuevos corredores, uno de ellos español, se han diseñado nuevos circuitos con sorprendentes trazados, y nuevos atajos y rutas para las pistas que repiten. Por supuesto, no faltará una nueva colección de acrobacias y una notable mejora gráfica en las animaciones de los corredores, que nos ofrecerán más posibilidades de control, tanto en el aire como sobre la nieve. Una velocidad endiablada, sonido Dolby Digital, extras típicos de DVD (como un "Cómo se hizo") y el sentido del humor y la espectacularidad que han caracterizado las producciones de EA Bigs pueden completar uno de los arcades deportivos más divertidos para la nueva temporada invernal.



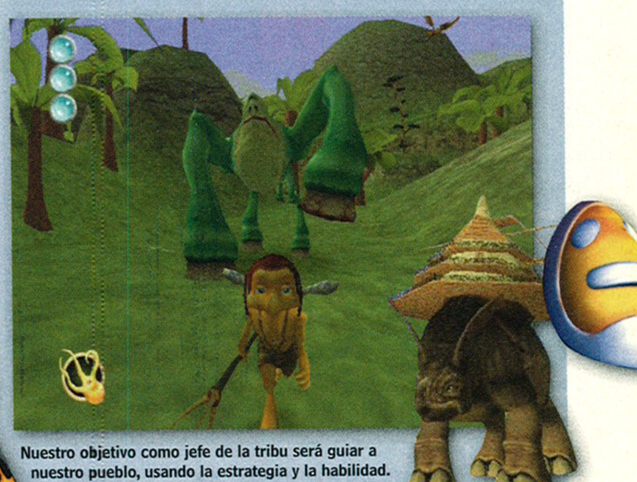
La secuela de *SSX* promete más espectacularidad y muchas sorpresas.

Entre las novedades destacará una nueva colección de acrobacias aéreas.

CONVIÉRTETE EN EL JEFE DE LA TRIBU

Interplay te invita a vivir en PS2 una peculiar aventura con *Rubu Tribe*

A principios del año que viene podremos disfrutar de una curiosa aventura en la que nos convertiremos en jefes de una tribu que ha edificado su aldea a lomos de una bestia gigantesca. Nuestra tribu, los Rubu, inicia un peligroso viaje hacia un lugar sagrado y nuestro objetivo como jefe será guiar a nuestro pueblo, aldea y bestia incluidos, a través de un singular y peligroso mundo plagado de retos que deberemos resolver combinando hábilmente elementos de exploración, acción y estrategia. Habrá que seguirle la pista, porque *Rubu Tribe* tiene pinta de ser de esos juegos que enganchan con su original planteamiento.



Nuestro objetivo como jefe de la tribu será guiar a nuestro pueblo, usando la estrategia y la habilidad.

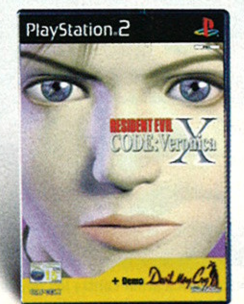
LOS EXTRAS DE RE CODE VERONICA X

El juego se venderá con una demo jugable del impactante *Devil May Cry* de Capcom.

Si estás pensando en comprar el terrorífico *Resident Evil Code: Veronica X* para PS2, a lo mejor te anima saber que el juego incluirá una demo jugable del próximo exitazo de Capcom, *Devil May Cry*. La demo resulta muy espectacular y te permitirá comprobar por qué *Devil May Cry* fue considerado una de las mejores aventuras del pasado E3. Si te gusta el género, no dejes de probarla.



Devil May Cry podría a ser uno de los juegos del año.



F1 2001 EN LA PARRILLA DE SALIDA

EA Sports tendrá listo su nuevo simulador de Fórmula 1 para PS2 en noviembre.

Con la temporada 2001 al completo y con todas las licencias pertinentes bien amarradas, EA Sports se prepara para traer a PS2 la secuela de su simulador de F1, un juego que se destapó el año pasado en PSOne como uno de los mejores del género y que este año quiere demostrar todo lo que PS2 puede dar de sí. Un apartado gráfico a la altura de la consola, efectos climáticos dinámicos, interacción con boxes en todo momento, una impresionante Inteligencia Artificial para los rivales, público activo, y un buen puñado de modos de juego son algunas de las razones por las que deberías permanecer atento a todas las noticias sobre *F1 2001*.



El nuevo *F1 2001* está diseñado pensando en PS2, por lo que mostrará un apartado técnico muy superior al de la versión 2000.

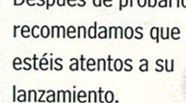
RAYMAN CON M DE MULTIJUGADOR

En noviembre Ubi Soft nos sorprenderá con un nuevo *Rayman* que mantendrá todo lo bueno de los anteriores, pero que está pensado para jugar en compañía.

Si eres de los que gustan de jugar acompañados, te alegrará saber que *Rayman M* está especialmente pensado para ti. Contará con dos modos de juego principales tan diferentes entre sí que casi podríamos hablar de dos juegos en uno. El primero es un Deathmatch que será tan completo y divertido como cualquier "shooter", con multitud de variantes, armas y submodos de juego. Pero la verdadera locura se desatará en el modo Carrera, donde, usando las habilidades de los personajes del universo Rayman y aprovechando bien los recursos de los circuitos, deberemos imponernos a otros tres rivales, lo que consigue disparar la diversión hasta límites insospechados. Después de probarlo, os recomendamos que estéis atentos a su lanzamiento.



Como si fuera un *Quake*, en este modo deberemos acabar con los rivales.





Para ganar en estas carreras podremos hacer uso de habilidades propias de los plataformas, como planear, trepar, deslizarnos...

JACKIE CHAN LUCHARÁ EN PS2

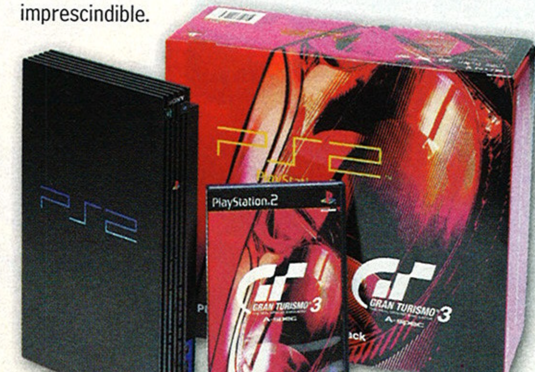
El juego se basará en una serie de animación.

Después de protagonizar su propio juego en PSOne, Jackie Chan se embarcó en una serie de animación que ha cosechado gran éxito en Estados Unidos, lo que ha propiciado que Sony Pictures, responsable de la serie, haya decido convertirla en la base para un videojuego. Se espera que la serie se estrene pronto en Europa, aunque aún no se ha facilitado una fecha de comienzo de emisión. Lo mismo ocurre con el lanzamiento del juego, del que lo único que os podemos decir es que se titulará igual que la serie: *Jackie Chan Adventures*.

GT3 BATE RÉCORDS

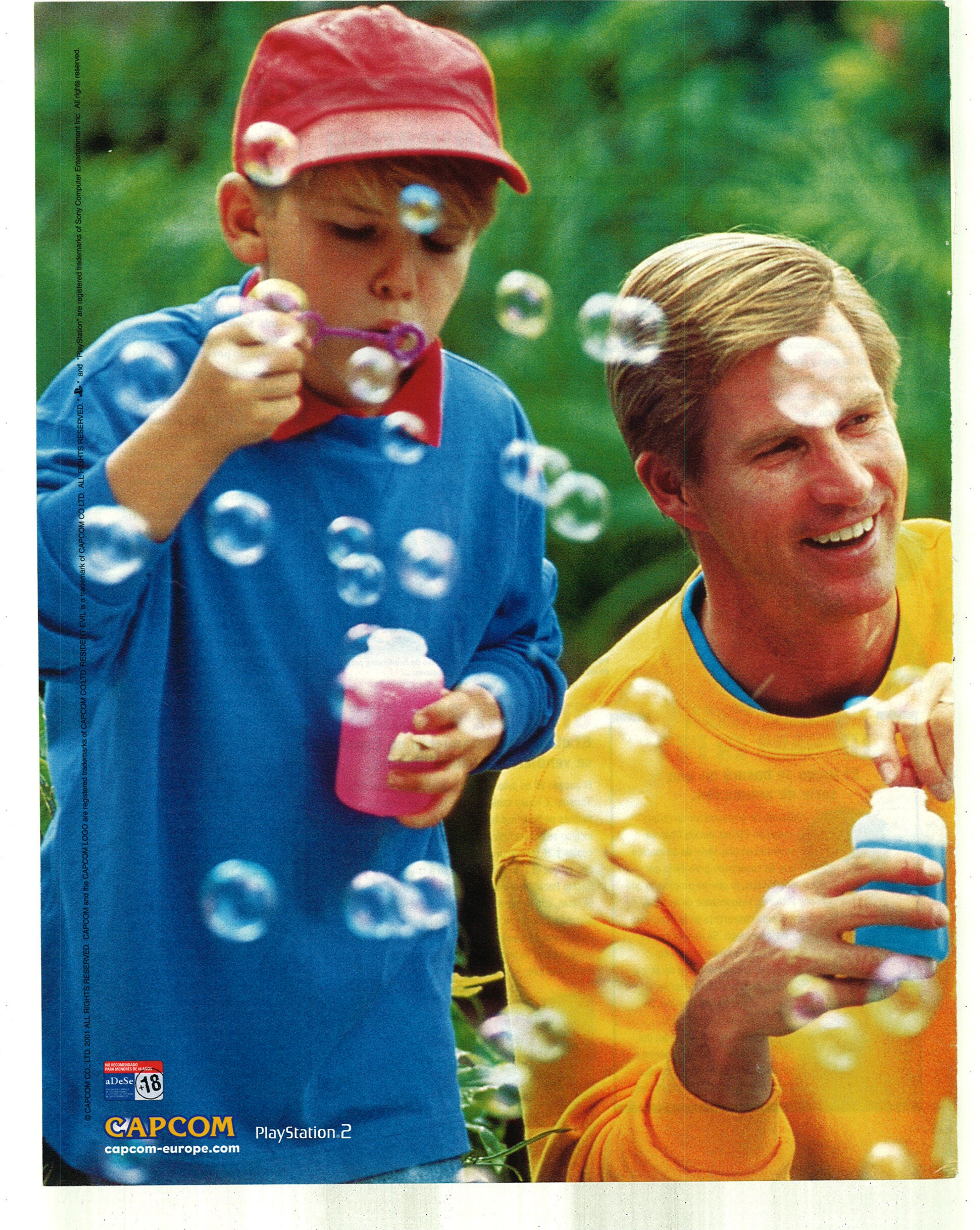
El día de su lanzamiento en España se vendieron 20.000 unidades.

El pasado 20 de julio se puso a la venta el genial *Gran Turismo 3*. Todos sabíamos que iba a ser un éxito, pero fuentes de Sony nos han confirmado que ha superado incluso sus expectativas, al vender en un solo día 20.000 copias y 26.000 en una semana. Pero la cosa no queda ahí, ya que el 1 de agosto se puso a la venta el "PS2 GT3 Racing Pack", que incluye consola y juego por 74.900 pesetas, con lo que se espera que las ventas se disparen aún más, colocando a *GT3* como el juego más vendido de PS2. Si aún no tienes la consola, ésta es una oportunidad genial de que te hagas con ella y con un juego de verdad imprescindible.



Breves & Fugaces

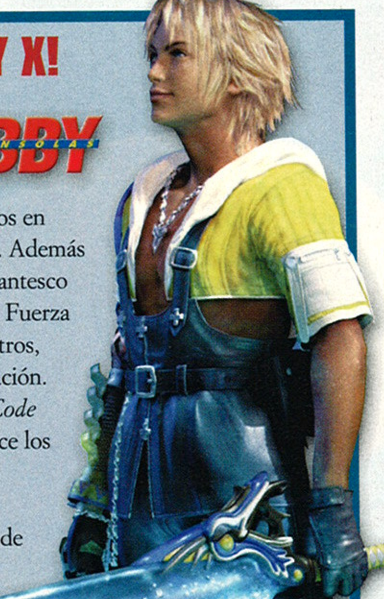
- Ya se han anunciado las primeras bajadas de precios en los juegos de PS2, al menos en Japón. Los primeros van a ser *Parappa 2* y *Everybody's Golf 3* de Sony, que saldrán con un precio cercano a las 6.000 pesetas. Mientras, Konami ha iniciado con *Silent Scope* una serie de precio reducido por unas 4.000 ptas.
- Siguiendo con otro de los esperados, Konami ha confirmado que *Metal Gear Solid 2* para PS2 estará listo el 13 de noviembre... en principio sólo para el mercado americano. Poco tiempo después será lanzado en Japón y en Europa, aunque no se ha confirmado si eso será este año...
- "Final Fantasy: La Fuerza Interior" ya se ha estrenado en los cines americanos, consiguiendo situarse como la cuarta película más vista en su primera semana en cartel.
- Más cine. Ya está confirmada una versión jugable de "Tron", el clásico de Disney, así como la correspondiente de "Minority Report", lo último de Steven Spielberg. También se ha oído que Electronic Arts será finalmente quien se encargue de los juegos de "El Señor de los Anillos".
- Sony ya ha empezado con las pruebas de banda ancha en Japón y, dado su éxito, espera comercializar en breve un pack con el disco duro y la tarjeta Ethernet para conectarse a Internet a través de este rápido sistema telefónico.
- Y por último, la curiosidad del mes. La productora Paramount sigue explotando la licencia de *Tomb Raider*, y acaba de anunciar que está preparando una atracción para sus parques temáticos, en la que los usuarios irán montados en un vehículo recorriendo las localizaciones más impactantes de la película. No, si el que no quiere explotar un poco más el fenómeno es porque no quiere...



© CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO.LTD. RESIDENT EVIL is a trademark of CAPCOM CO.LTD. ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe +18
CAPCOM
capcom-europe.com
PlayStation 2


LA VIDA SIN RESIDENT EVIL.
PlayStation 2
RESIDENT EVIL
CODE:Veronica
X
CAPCOM
TOTALMENTE TERRORÍFICO.

¡TODO SOBRE FINAL FANTASY X!



La nueva superproducción de Square, *Final Fantasy X*, ya está a la venta en Japón y los chicos de Hobby Consolas han corrido a hacerse con él para que seáis los primeros en enteraros de las novedades de esta maravilla para PS2. Además os han preparado un regalo alucinante: ¡un póster gigantesco de la protagonista de la película de "Final Fantasy: La Fuerza Interior"! Aki luce muy sugerente en bikini para vosotros, así que ya podéis ir buscando un hueco vuestra habitación. Y además encontraréis entre otras las review de *RE: Code Verónica X* para PS2 y *X-Men 2* para PSOne, un avance los nuevos *Zelda* para GBC y *Mario Kart* para GBA, y un especial trucos con las claves de *Dark Cloud* y *Code Verónica X*. Todo ello junto a las secciones habituales de Sensor, Noticias, Teléfono Rojo... Corre a reservar, este número ¡es el del su décimo aniversario!

NINTENDO ACCIÓN TE LLEVA DE VIAJE A JOHTO

En el número 106, la Revista Oficial de Nintendo empieza una guía de recorrido por el mundo de Johto, donde destripan los primeros niveles y te ofrecen información exhaustiva de los 10 primeros nuevos Pokémon. Y hablando de guías, Nintendo Acción te ofrece la guía de *Alone in The Dark* para Game Boy y continúa con *Banjo-Tooie*. Pero si a ti lo que te va es estar a la última, no te pierdas sus avances especiales, porque hay temas tan interesantes como el nuevo *Tomb Raider* para Game Boy Color, las imágenes en primicia de *Mario Kart* para Game Boy Advance, o los últimos datos de *Colin McRae*, *Zelda: Oracle of Ages* y *Parque Jurásico 3*, todos para GB. Y por supuesto, pásate por su sección de juegos puntuados, donde encontrarás comentadas las últimas novedades para GB Color y GB Advance. ¡No te lo pierdas!





SIGUE DISFRUTANDO DE LAS VACACIONES

Micromanía
Sólo para adictos



Este mes, con Micromanía, seguirás disfrutando de tus vacaciones al conocer las mejores novedades en videojuegos de los últimos treinta días, y de todo lo que verás en los próximos meses. Descubre los avances que te han preparado sobre juegos como *Project Eden*, *Evil Twin* o el esperado *Commandos 2*; los análisis de títulos como *Abierto hasta el Amanecer* y *Myst III*, y los exhaustivos Patas Arriba de *Desperados* y *Runaway*.
Conoce también cómo se ha hecho una de las películas más esperadas de la temporada, "Final Fantasy", y descubre todo el universo de los juegos que la han inspirado. Este número de Micromanía mantiene todas tus secciones favoritas y, este mes, una sorpresa: más demos y actualizaciones que nunca, en dos CD ROM con los que tendrás más de 1 GB de información. Las vacaciones continúan con Micromanía.

Computer Hoy 76

Windows incluye funciones muy prácticas que, desgraciadamente, mucha gente desconoce. Computer Hoy publica los 33 mejores trucos para este sistema operativo (95,98 y Me). Aparte, en la sección de Hardware, se analizan las mejores tarjetas gráficas del mercado para jugar y trabajar.
Las páginas de Internet se dedican a la Formación Online, a una selección de las cien mejores webs, y a los programas más útiles que se pueden descargar de la Red.
Termina el curso de Photoshop 6.0, con una entrega en la que se explica cómo llevar a cabo un atractivo y completo montaje fotográfico, y el de "Música en tu PC", centrado en este número en la grabación, paso a paso, de CDs de música. Además, los análisis más rigurosos de todo tipo de software, novedades en equipos, los últimos juegos... Sólo por 275 pesetas.

¡PONTE A TRABAJAR! PC MANÍA

Has pasado un verano de lo más entretenido y saludable. Y lo celebramos, pero ha llegado el momento de volver a la dura realidad. En el número de septiembre de PC Manía, publica una gran comparativa de portales de empleo. Gracias a ella, sabrás cómo conseguir un trabajo que se adapte a tus aptitudes y necesidades. El informe que abre su sección PC Práctico trata un tema muy, muy interesante: la creación y configuración de un servidor de Internet... ¡propio! Y eso no es todo. Analizan y enfrentan las últimas tarjetas gráficas; también los mejores programas de contabilidad doméstica; e investigan los "cibertimos" de los que podrías ser víctima por el mero hecho de estar conectado a la Red. Y en los CD-ROMs, demos, shareware, actualizaciones... ¡Y un programa completo! Súper Zip, de Data Becker.





Prepárate para regresar

En el año 1999 Konami culminó en *Silent Hill* el primer juego de la Historia capaz de hacernos sentir verdadero terror, una experiencia que se ha resistido a la inmensa mayoría de los programadores. Sus creadores, ahora bautizados como el "Silent Team", nos presentaron en París su esperadísima secuela para PS2, rodeados de un tétrico ambiente muy apropiado para la ocasión...

Más de un centenar de medios especializados de toda Europa, entre los que se encontraba por supuesto PlayManía, asistimos el pasado 5 de julio a la original presentación de *Silent Hill 2* en Chantilly, un pueblecito de la periferia parisina.

El ambiente, como corresponde al propio juego, fue de lo más lóbrego y oscuro que os podáis imaginar, puesto que el evento transcurrió íntegramente en un viejo caserón en mitad de un bosque, donde, además de pasar mucho miedo entre susto y susto, también tuvimos tiempo de descubrir algunas sorpresas y, lo que es más importante, disfrutar de una nueva versión demo de *Silent Hill 2* y conversar con el equipo de desarrollo.

TERROR Y TECNOLOGÍA

Según nos comentaron los miembros del Silent Team, la secuela de *Silent Hill* va a abrir nuevas dimensiones dentro del terror y los videojuegos, al presentar una historia más oscura y un apartado gráfico más tenebroso, en la que su imaginación ha corrido libre y sin ningún tipo de limitaciones.

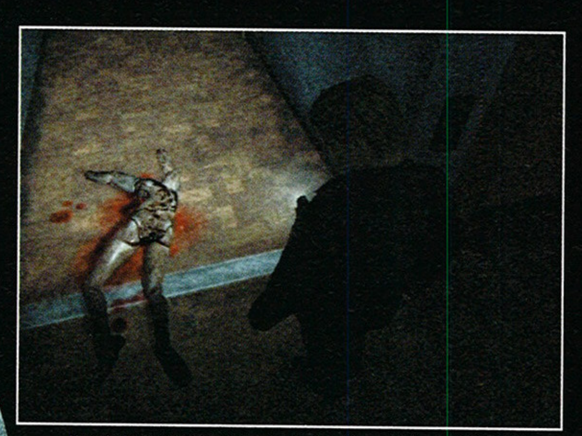
Dentro de este marco, la tecnología ha jugado un papel muy importante, ya que Konami ha utilizado buena parte del potencial de PS2 para crear un catálogo de

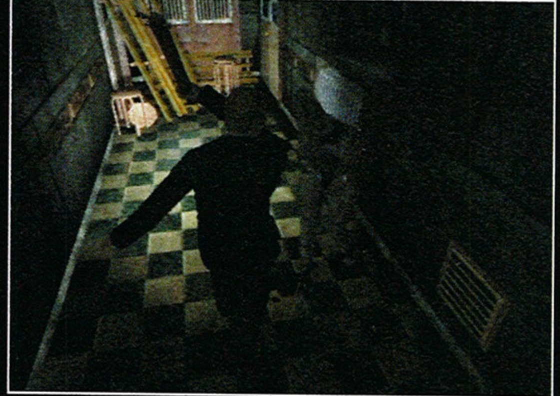
HILL 2®
al pueblo maldito

efectos visuales y sonoros nunca antes vistos en otros videojuegos y capaces de poner los pelos de punta al más valiente de los valientes. Entre todas estas innovaciones, brilla con luz propia la utilización de la librería de sonido "S-Force 3D" de Sony, que permite que con un televisor estéreo pueda conseguirse una sensación de sonido 3D envolvente, lo que hará posible, entre otras muchas cosas, detectar si tenemos un monstruo detrás.

Si esto os ha asustado, sumadle la utilización de terroríficas melodías y estridentes sonidos, a menudo casi imperceptibles para el oído humano, y un catálogo de efectos remasterizado, como el ruido de la radio o los latidos del corazón, y os haréis una idea del terror que *Silent Hill 2* llegará a infundir sin ni siquiera mirar la pantalla. Desde luego, abstenerse los "cobardicas".

En el apartado gráfico, como es de recibo, también se están introduciendo importantes novedades destinadas a acelerarnos el pulso. El mayor avance, aparte de los modelos poligonales altamente detallados y los efectos de luz y sombra en tiempo real, será la completa eliminación de la niebla como mecanismo para ocultar la formación de los escenarios, siendo ahora un efecto climatológico activo que varía a medida que nos desplazamos y que aumentará más aún la tensión de no saber qué nos puede aguardar tras la siguiente esquina. Además, las animaciones del protagonista han sido rediseñadas, y ahora resultan más fluidas, reales y no presentan saltos entre los cambios de movimientos. »


Una de las principales novedades jugables será la posibilidad de controlar la dirección en la que alumbrará la linterna.


El desarrollo del juego será muy parecido al de su antecesor, es decir, habrá terror, puzzles y acción a partes iguales.


El efecto de "granulado" que presenta ha sido realizado a propósito para enfatizar la lóbrega ambientación.

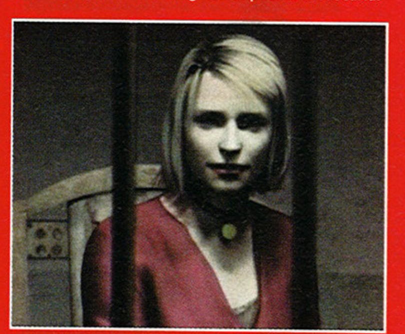


Si no hay retrasos de última hora, *Silent Hill 2* nos llegará en el mes de noviembre, muy previsiblemente traducido a nuestro idioma.

Más reales, más terroríficos...

El argumento de *Silent Hill 2* nos permitirá conocer a un nuevo plantel de actores secundarios, entre los que tendrán cabida todo tipo de personas... más o menos cuerdas. En su compañía, o en el peor de los casos, con su ayuda, tendremos que recorrer las calles de Silent Hill en busca de respuestas sobre la carta de la difunta esposa de James. Sobra decir que el aspecto de todos ellos es terriblemente real.


James: Guarda muy buenos recuerdos de Silent Hill, donde vivió unos días inolvidables con su difunta esposa. Ahora regresa al pueblo a buscarla.


María: Se parece a Mary, la esposa de James, y es una de las pocas personas que parecen no haber perdido la cabeza... aunque es muy enigmática.


Eddy: La locura se ha apoderado de este joven, que no es capaz de afrontar los cambios ocurridos en Silent Hill. Habrá que tener cuidado con él...

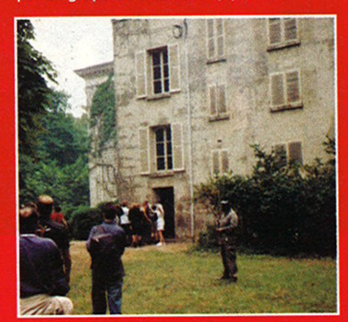

Laura: Esta niña está relacionada con el pasado de Mary, pero su carácter esquivo y su innata habilidad para esconderse darán más de un quebradero de cabeza a James.

Un día de "miedo"

Konami nos invitó a nuestro propio "Survival Horror" en vivo y en directo, que tuvo lugar en un viejo caserón en las afueras de París. Sin duda, fue un día de "miedo", en todos los sentidos.



Para ir abriendo boca, fuimos secuestrados por un grupo de enfermeras, que nos...



...llevaron a ciegas a un viejo caserón en medio de la campiña. Sobra decir que su ambientación fue sobresaliente.

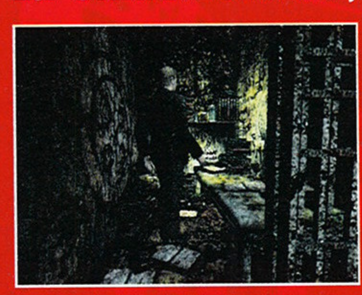


En su interior vivimos nuestra propia pesadilla, con Paintball incluido.



También pudimos conversar con el Silent Team, los padres de la saga.

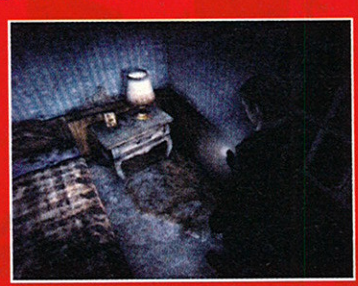
La claustrofobia, en su máximo esplendor



La demo que pudimos probar incluía un escenario nunca antes visto, la prisión, que nos permitió recorrer unas celdas repletas de herrumbre, suciedad, y como no, bichos...



La suciedad también se extenderá por un edificio de apartamentos, que destacará por ofrecer una sensación de abandono y descuido patente en el papel que adorna sus paredes.



Como en el juego original, todos los objetos son poligonales, incluida la sucia mesilla de noche, aunque su grado de detalle, como podéis comprobar, está a años luz del juego de PSOne.

Dos años después del lanzamiento de Silent Hill, la saga de Konami salta a la nueva generación de Sony para hacernos sentir verdadero terror.



Esta secuela arrancará desde unos sucios cuartos de baño a las afueras de Silent Hill, donde James nos recordará el momento en que recibió la carta.



A lo largo de la aventura se intercalarán secuencias de vídeo en tiempo real, es decir, con el motor del juego, con otras realizadas por ordenador.



En cuanto a las armas, la demo nos dejó probar varios tipos de barras, pistolas, escopetas...



Como en el primer *Silent Hill*, la luz de la linterna jugará un papel importantísimo.



Entre las nuevas criaturas veremos aberraciones de todo tipo, incluso seres con cuatro piernas.

» Los escenarios, por su parte, dispondrán de muchos más elementos ornamentales, algunos extraídos de pueblos reales existentes en USA, y un acabado más desagradable y agobiante si cabe que el de la primera parte.

Todos estos elementos correctamente orquestados, junto con las impresionantes secuencias de vídeo, un respetable catálogo de criaturas y armas y distintos finales, harán de *Silent Hill 2* una aventura de acción única y una experiencia no apta para cardíacos. Y, por supuesto, el argumento será el encargado de terminar de redondear la sensación de agobio y tensión.

CARAS NUEVAS, UN MISMO PUEBLO

A diferencia de otras sagas, *Silent Hill 2* apenas presentará puntos de conexión con su antecesor, al menos en lo referente a sus protagonistas o los diferentes lugares en los que se desarrollará la aventura.

El protagonista será James Sunderland, quien vivirá su pesadilla particular tras recibir una carta de Mary, su esposa fallecida tres años atrás, citándole en Silent Hill, un lugar en el que sucedieron cosas especiales para la pareja.

En su búsqueda de respuestas, James conocerá a María, una bella joven que guarda gran parecido con su difunta esposa, y unos cuantos secundarios más, como Eddie, una caja de sorpresas que parece haber perdido la cabeza, o Laura, una misteriosa niña que, extrañamente, sabe bastante sobre el pasado de Mary y James. Por regla general, todos ellos tendrán un carácter muy marcado, siendo la disparidad de sus formas de ser uno de los puntos fuertes del juego y una de sus principales bazas para presentar bruscos cambios argumentales.

Al igual que en el *Silent Hill* original, James deberá recorrer, visitar y examinar concienzudamente un buen puñado de localizaciones, como una prisión, un hospital y un edificio de apartamentos, aunque sus creadores nos han adelantado que los exteriores jugarán un papel tan importante como los interiores de

Silent Hill 2 se desarrollará en el mismo pueblo, pero en unas zonas y calles que no aparecían en el juego original. De este modo, el indispensable miedo a lo desconocido sigue conservando intacto.

Parecidos razonables

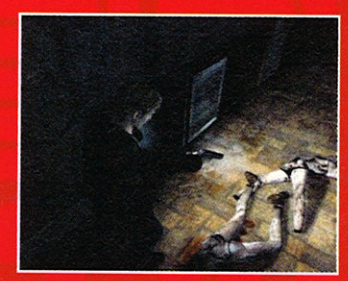
En sus ratos libres, Susana González, jefe de relaciones públicas de Konami, se disfraza de Maria y hace horas extras en las calles de Silent Hill. ¿A qué se parecen? Pues es pura casualidad...



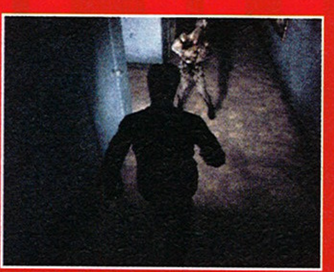


Maria mantendrá una relación con James que, muy a menudo, aprovechará el parecido con su difunta esposa para crear todo tipo de situaciones.

Aberraciones con denominación de origen...



¿Qué os parecen dos pares de piernas unidas por la cintura? Bien, ¿verdad?



Otras, por el contrario, se abrirán en canal para "escupirnos" un líquido pegajoso...



Ni de las camas se va a poder fiar uno, ya que algunas se levantarán... y tienen ojos.



Y, cómo no, las inevitables enfermeras también volverán a recorrer los hospitales.

Las notables mejoras en el apartado sonoro y gráfico harán de Silent Hill 2 una experiencia mucho más aterradora, si cabe, que la vivida en PSOne.

los edificios, lo que nos augura angustiosas carreras por las calles de Silent Hill huyendo de infernales y sobrecogedoras criaturas.

MANOS A LA OBRA

En la presentación, tuvimos ocasión de disfrutar de una demo del juego durante más de una hora y media, tiempo que nos ha permitido comprobar en nuestras propias carnes la dirección que está tomando *Silent Hill 2*.

La demo presentaba un total de tres niveles, que correspondían a la llegada de James al pueblo, la prisión y el edificio de apartamentos. En cualquiera de los tres niveles comprobamos que *Silent Hill 2* va a incorporar tremendas mejoras en las animaciones, sobre todo en las del protagonista, y nuevas rutinas de la luz linterna, la cual podemos dirigir con el stick derecho para iluminar la parte del escenario que queramos mientras nos desplazamos.

Por lo demás, parece que el Silent Team no va a introducir demasiadas novedades en el sistema de control, ya que las demás funciones, incluido el inventario, estaban presentes en el juego original. Eso sí, por lo que pudimos jugar, parece que *Silent Hill 2* va a estar un poco más orientado a la acción, aunque no por ello dejará de haber retorcidos puzzles y enigmas.

En cuanto a la ambientación, sólo podemos deshacernos en elogios a la hora de hablar de los escenarios. Son mucho más oscuros, sucios, opresivos y detallados, aunque necesitan de la música, que no estaba implementada en la demo, para terminar de asustar.

En cualquier caso, la impresión general no ha podido ser mejor, sobre todo si tenemos en cuenta que el Silent Team tan sólo ha mostrado lo que ha querido, que no es más que la punta de un iceberg que nos dejará helados de miedo.

Por suerte, los amantes del terror y los buenos juegos en general, sólo tendremos que esperar hasta el mes de noviembre, fecha en la que Konami espera tener el juego listo. Hasta entonces, podéis dormir tranquilos...

Sony distribuirá en Europa los juegos de Sega.

SEGA JUEGA A LO GRANDE EN PS2

La decisión de Sega de dedicar sus esfuerzos exclusivamente a la creación y el desarrollo de juegos, ha desencadenado el cese de todas sus operaciones de distribución en Europa. Pero tranquilos, tras un importante acuerdo, Sony se va a encargar de que no nos perdamos ninguno de los bombazos que Sega está preparando para PS2.

Que Sega ha sido una de las empresas más innovadoras y originales a la hora de crear juegos desde que esta industria existe, nadie lo pone en duda. A la magia de sus máquinas recreativas, terreno en el que es la compañía líder, ha unido siempre la creación de estupendos videojuegos para sus consolas, que han sido la envidia de los usuarios de otras plataformas. Porque no nos negaréis que en los tiempos de Saturn os reconcomía no poder jugar a *Sega Rally*, *Virtua Cop* o *Virtua Fighter* en vuestra PlayStation...

Por desgracia, las consolas de Sega no han tenido tanta suerte como sus juegos, por lo que tras comprobar que las ventas de Dreamcast no satisfacían las expectativas de la compañía, Sega decidió cambiar de estrategia, abandonar el desarrollo de consolas y dedicarse de lleno a lo que mejor sabe hacer: juegos.

SE ACABÓ LA EXCLUSIVIDAD.

Obviamente, esto implica que todos vamos a salir ganando, ya que títulos que hasta ahora eran exclusivos para Dreamcast podrán jugarse en PS2. Para que os hagáis una idea, esto era hace poco tan impensable como que un juego de Sony, como los de la serie *Gran Turismo*, pudiera jugarse en Dreamcast o en X-Box. El primer juego que era exclusivo Dreamcast y que ya puede jugarse en PS2, está en las tiendas: *Crazy Taxi*. Y la misma compañía que ha realizado la conversión a nuestra consola, Acclaim, tiene otro título en puertas: *18 Wheeler*, un divertido simulador de camionero, con el que quizás hayáis jugado en los salones recreativos.

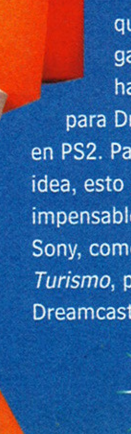
La siguiente hornada de juegos para PS2 está siendo desarrollada por la propia Sega y no sabéis el susto que nos llevamos cuando nos enteramos de que Sega iba a dejar de distribuirse en Europa. Por suerte, Sony ha estado al quite y no ha dejado escapar la oportunidad de encargarse ella misma de la fabricación, distribución, y comercialización de los juegos de Sega en Europa. Algo que demuestra una vez más el olfato de Sony, como cuando alcanzó el acuerdo con Square para distribuir *Final Fantasy XI*...

En el comunicado oficial de este acuerdo, se confirman siete títulos de Sega que van a ir apareciendo para PS2, lo que significa que por ahora no hay nada para PSOne (y mucho nos tememos que nada vaya a haber en el futuro). En cualquier caso, la enorme calidad de estos títulos, de los que os hablamos cumplidamente en las siguientes páginas, es motivo de alegría más que suficiente, así que id tomando buena nota de ellos.

De lo que no se sabe nada es de fechas de lanzamiento, pues lo único que dice el comunicado del que os hablamos, es que "esperan que al menos dos de estos títulos aparezcan antes de las próximas fiestas navideñas".

UNA PUERTA ABIERTA AL FUTURO.

Por último, Sony indica también que "esperan poder anunciar nuevos juegos en los próximos meses", con lo que la puerta queda abierta a la posible llegada de otros títulos de Sega que a todos nos encantaría poder disfrutar en PS2. Sí, nosotros también estamos pensando en joyas del calibre de *Shenmue 2*, *Virtua Tennis 2*, o incluso algún juego protagonizado por el erizo Sonic, la mascota de Sega. Claro, que todo esto es sólo un deseo que puede hacerse realidad en unos meses, pero que de momento no pasa de ser especulación. De lo que sí podéis estar seguros es de que en cuanto haya noticias al respecto, vosotros seréis los primeros en enteraros. Por ahora, disfrutad con este avance de lo que sí vamos a poder jugar en breve en PS2.



VIRTUA FIGHTER 4

La lucha en estado puro... y en exclusiva para PS2

Virtua Fighter 4 es el último capítulo de una de las más importantes sagas de lucha, junto con *Tekken* y *Dead or Alive*. El creador de esta saga es nada más y nada menos que Yu Suzuki (uno de los pocos nombres japoneses que merece la pena aprenderse) y que junto a su equipo de programación AM2, es responsable de juegos como *Shenmue* o *Ferrari 355 Challenge*.
El juego ha sido desarrollado para salones Arcade, corriendo sobre la potentísima placa Naomi 2 y, definitivamente, su conversión para consola va a ser para PS2 en absoluta exclusiva, convirtiéndose en el más duro rival con el que *Tekken* se habrá enfrentado nunca.
En unos meses podremos disfrutar del juego de lucha más realista y perfecto jamás visto, con un apartado gráfico cuidado hasta niveles de detalle impensables hasta ahora, y con una jugabilidad y un sistema de combate de los que provoca adicción en cuanto uno juega su primera partida.
Además de todos sus luchadores clásicos, como Akira, Sarah, o Lau, *Virtua Fighter 4* va a traernos dos nuevos personajes: un monje Shaolin, llamado Lei-Fei, y una oficial de seguridad brasileña de nombre Vanessa Louis, cada uno con su propio estilo de lucha completamente diferenciado.
La calidad de las imágenes habla por sí sola de lo que vamos a disfrutar. Y os aseguramos que vistas en movimiento son para echarse a temblar, así que, quizás sea el momento de apuntarse a un curso intensivo de artes marciales, aprovechando las vacaciones de verano.



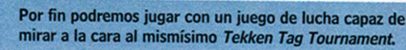


Las pantallas pertenecen a la potente placa Naomi 2, pero PS2 no tendrá problemas en igualar su calidad.



El técnico estilo de combate de la saga *Virtua Fighter* se ha ganado a millones de seguidores en todo el mundo.





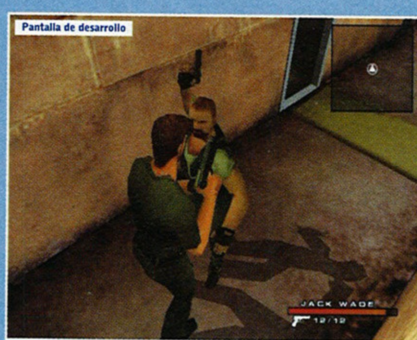
Por fin podremos jugar con un juego de lucha capaz de mirar a la cara al mismísimo *Tekken Tag Tournament*.

HEAD HUNTER

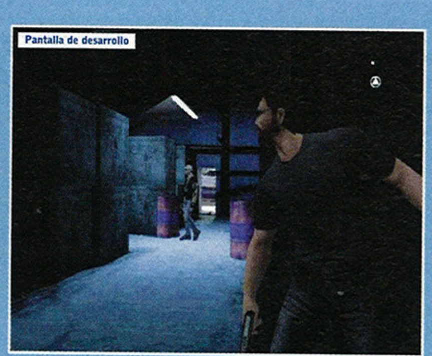
Anota este nombre en tu agenda de citas ineludibles

Estamos sin duda ante una de las mayores sorpresas que nos ha podido dar el comunicado de prensa de marras. Es posible incluso que el título del juego no os suene demasiado, pues aún no ha salido al mercado en ninguna plataforma, pero para que os vayáis haciendo una idea, *Head Hunter* es, junto con *Shenmue 2*, el proyecto más esperado por los usuarios de Dreamcast desde hace tiempo. Y por sorpresa, nos hemos enterado que *Head Hunter*, en principio exclusivo para la consola de Sega, no sólo va a salir para nuestra PS2, sino que probablemente lo haga al mismo tiempo. ¡Qué carambola!
La acción de *Head Hunter* nos llevará a un futuro cercano marcado por el crimen y la violencia ciudadana, en el que nuestro protagonista Jack Wade, un cazarrecompensas, tendrá que resolver un extraño caso de asesinato con amplias implicaciones políticas.
Programado por un equipo de desarrollo de Sega europeo, Amuze, el juego va a ofrecernos una jugosa mezcla de acción y aventura, en el que tendremos fases de infiltración, al estilo de *Metal Gear Solid*, muchos momentos de investigación, a la manera de *Shenmue*, y hasta dinámicas fases en las que Jack se trasladará de un lugar a otro en una "peazo" de moto que, por supuesto, tendremos que pilotar.
Una pasada de juego, que no dejará a nadie indiferente, podéis estar seguros.





Head Hunter será ante todo una aventura, pero contará con muchísimos momentos cargados de acción y peleas.



La mezcla de géneros de *Head Hunter* nos ofrecerá todo tipo de situaciones, como la infiltración a lo *Metal Gear*.



Además de pelear e investigar, en *Head Hunter* podremos incluso pilotar una moto para cambiar de localización.



El juego buscará siempre el encuadre más espectacular, utilizando con las cámaras un lenguaje muy de película.

SPACE CHANNEL 5

¡A bailar siguiendo el ritmo de Ulala!

Space Channel 5 es un juego rebosante de originalidad y diversión, con una estética pop y glamourosa que ya quisieran Tamara o Toni Genil.
En este juego, el genial Tetsuya Mizuguchi, responsable entre otros clásicos de *Sega Rally*, dio un giro de tuerca al género musical, al dotarlo de un apartado visual vistosísimo, una banda sonora de las que le sueltan a uno los pies, y un argumento de película, con invasión alienígena incluida, de lo más divertido.
Su sistema de juego es bien simple: la máquina nos da una secuencia de movimientos de baile, y nosotros, controlando a la estupenda presentadora de TV Ulala, los repetimos siguiendo el ritmo de la música. Eso sí, que sea sencillo no significa que no sea enormemente adictivo y divertido; ya veréis...
Todos estos ingredientes han hecho que el juego sea un éxito en Dreamcast y seguro que también lo será en PS2, si tenemos en cuenta que nuestra versión va a incluir algunos extras, como nuevas canciones, y un modo de juego para dos jugadores.
Además, Sega ha anunciado que está preparando una segunda parte, con importantes, y por el momento, secretas novedades. Esta segunda parte también vamos a poder disfrutarla en PS2, pues saldrá al mismo tiempo que en Dreamcast. Ya sabéis, chicos, es hora de empezar a mover el esqueleto.



Nada mejor que bailar para acabar con una invasión alienígena, aunque si los bailarines se mueven como nuestra exuberante Ulala, seguro que los invasores prefieren quedarse a marcarse unos pasitos con ella.



La invasión alienígena de los Morolians será retransmitida en riguroso directo por la presentadora Ulala, para el Space Channel 5.

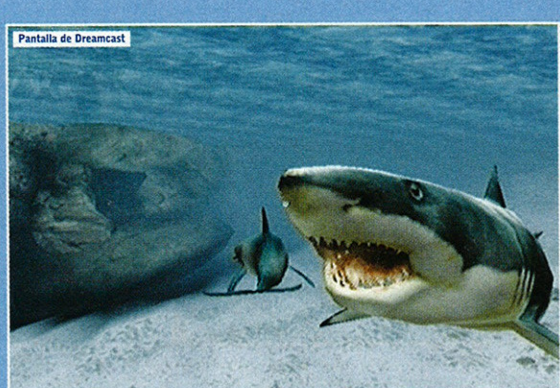


El sistema de juego será tan sencillo como repetir los pasos de baile que propongan los aliens. Eso sí, sencillo no significa fácil ni aburrido.

ECCO THE DOLPHIN

Otro de los juegos clásicos de Sega

Desde los tiempos de Mega Drive, todas las consolas de Sega han tenido una o más aventuras protagonizadas por el simpático delfín Ecco. En la última de estas aventuras, *Ecco the Dolphin: Defender of the Future*, el valiente delfín se adentró en los mares de Dreamcast en el que fue considerado como uno de los juegos más bellos y depurados técnicamente de la consola de Sega. Se trataba del primer juego de Ecco en 3D y gráficamente era bellísimo y de gran calidad técnica.
Su argumento además era muy interesante: ponía a Ecco ante el difícil reto de salvar al mundo de una invasión extraterrestre. Una aventura larga y compleja, de esas que no se terminan en tres días y con la particularidad de tener un protagonista con aletas...
No se conocen detalles sobre la versión para PS2, o si encontraremos alguna novedad, pero en cualquier caso, este veranito es un buen momento para ir acostumbrándonos a las aletas, pues vamos a nadar y bucear más que nunca...




Ecco se enfrentará a peligrosísimos enemigos, como este tiburón blanco, y tendremos que acostumbrarnos a no contar con armas para defendernos.



¿Has jugado alguna vez con un héroe capaz de hacer piruetas saliendo del agua?

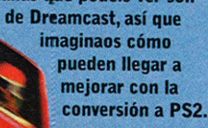
Este *Ecco The Dolphin* es uno de los juegos estéticamente más bellos que hemos visto nunca, además de original.

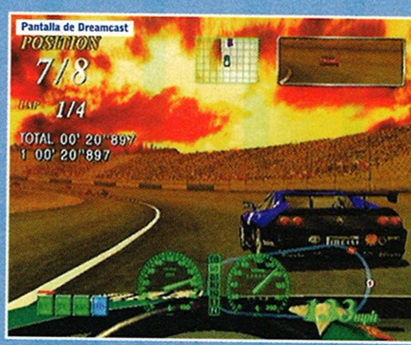
En su aventura, Ecco descubrirá civilizaciones milenarias sumergidas bajo el océano, como la misma Atlántida.

FERRARI 355 CHALLENGE

Sabrás qué se siente al conducir un auténtico Ferrari

Conducir un Ferrari es un lujo que no podemos permitirnos la mayoría de los mortales, ni aunque seamos redactores de PlayManía. Bueno, al menos hasta la llegada de *Ferrari 355 Challenge* a PS2, lo que va a acercarnos la experiencia con un grado de realismo conseguido como pocas veces. Estamos ante otro verdadero "top 10", tanto en los Arcades de todo el mundo, seguro que habréis echado más de una partida con él, como en Dreamcast. Y es que, claro está, lleva la firma de los chicos de AM2, capitaneados por Yu Suzuki. ¡Menudos creadores "todoterreno"! En el juego, nos pondremos al volante de un Ferrari 355 para competir en carreras muy igualadas contra otros modelos de la misma marca. Esto hará que la victoria dependa más que nunca de nuestra conducción, con la toma de cada curva con su ángulo preciso, adelantando en el momento justo, usando correctamente el embrague... *Ferrari 355* será uno de los simuladores más realistas con que hayamos jugado nunca y además, su calidad técnica estará fuera de toda duda. Las pantallas que podéis ver son de Dreamcast, así que imaginaos cómo pueden llegar a mejorar con la conversión a PS2.





Además de su perfecta simulación, el juego contará con un aspecto visual muy cuidado y plagado de detalles.



Para poder llegar los primeros, habrá que acostumbrarse al cambio manual... ¡y a frenar sin ayuda del ABS!



Todos los coches de carrera serán Ferraris y, por supuesto, no nos pondrán las cosas fáciles para ganar.



La sensación de conducción será muy realista y capaz de entusiasmar a los más expertos pilotos.

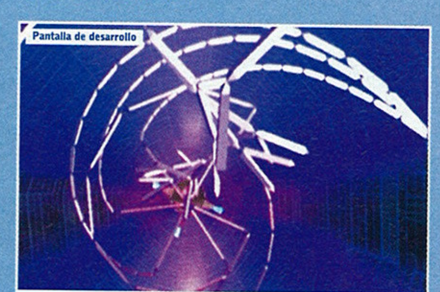
REZ (K-Project)

¿Estás preparado para vivir una nueva experiencia sensorial?

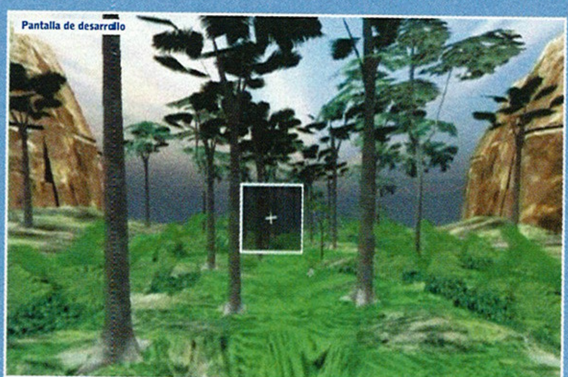
Bajo este sencillo título se esconde el último proyecto de Tetsuya Mizuguchi (*Space Channel 5*). Un proyecto ultrasecreto que hasta hace poco era conocido como "*K-Project*", que iba a ser sólo para Dreamcast, y que al final, y para alegría de todos, saldrá a la vez también en PS2. Se trata de un juego singular y difícil de definir, debido a que se conocen muy pocos datos y todos resultan bastante raritos. Por lo que parece, *Rez* será un shoot'em up en el que guiaremos a un personaje que deberá enfrentarse a hordas de enemigos. Pero esto no es más que el principio. La principal novedad radicará en que nosotros mismos seremos los que vayamos creando toda la atmósfera que envuelva a la acción. ¿Cómo? Pues por lo que sabemos, cada vez que acabemos con un enemigo, esto provocará un cambio gráfico en la pantalla y escucharemos un sonido determinado. De esta forma, si vamos disparando a los malos siguiendo una secuencia rítmica, podremos hacer que los efectos y los sonidos se intercalen, creando así los diferentes entornos y haciendo música. Tranquilos, que seguro que *Rez* será más sencillo de jugar que de definir. Al fin y al cabo, lo que nos va a ofrecer será una nueva experiencia para los sentidos, pero sin olvidar que será un juego y como tal, ante todo tendrá que ser divertido. Eso sí, por lo que se ve de estas pantallas, será realmente... psicodélico.



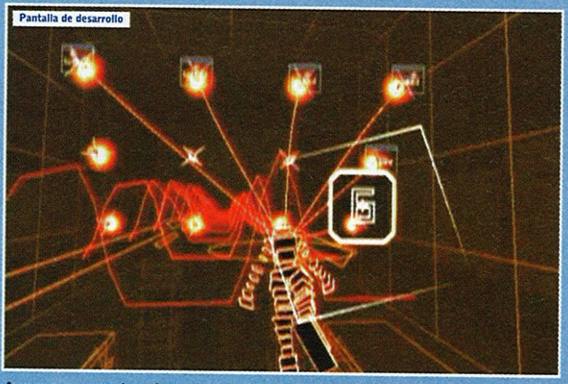
Hasta hace muy poco nada se sabía sobre el "*K-Project*" de Mizuguchi. Y junto a la noticia de que también saldrá en PS2, acabamos de conocer sus primeras imágenes.



Todo el entorno gráfico, además de la banda sonora del juego, variará dependiendo de nuestra actuación con la pistola. Y es que ante todo, *Rez* será un shooter.



Estamos ahora en un bello paraje forestal, del que mucho nos tememos que no quedará ni una astilla en menos de treinta segundos.



Aunque no se sabe aún nada del sistema de juego, es posible que pueda jugarse utilizando pistola.



Atlantis El Imperio Perdido

Disney pone rumbo hacia una nueva época

Si piensas que Disney sólo es capaz de hacer musicales para niños, estás muy equivocado. La factoría ha dado un giro en busca de matices más adultos, que se notará tanto en la "peli" como en el juego para PSOne que la sigue.

Como cada año, Disney volverá a nuestros cines en diciembre para ofrecernos su gran apuesta para las Navidades. Tras su revisión del clásico de Tarzán, los dinosaurios y las divertidas peripecias del emperador Kuzco, la cosa va ahora de civilizaciones perdidas.

EN BUSCA DE LA PERDIDA ATLÁNTIDA.

"Atlantis, el Imperio Perdido" es el título de su última superproducción de dibujos animados, una historia ambientada en el siglo XIX en la que una expedición de aventureros, encabezada por el joven arqueólogo Milo Thatch, descubre un camino para llegar a la Atlántida, un mítico continente que se perdió para siempre en las aguas del océano hace miles de años. Tras mil y una aventuras, el grupo consigue tomar contacto con la civilización atlante y con las maravillas de su cultura.

Todo marcha bien hasta que uno de los integrantes de la expedición, el capitán Roarke, decide arrebatarles todos sus adelantos tecnológicos a cualquier precio, aunque con ello arruine una de las civilizaciones más antiguas. Así pues, ya tenemos planteada la típica confrontación entre el bien y el mal a la que Disney nos tiene acostumbrados. ¿Hemos dicho típica? Pues... sí, pero no. Aunque el mencionado



En esta aventura también deberemos demostrar nuestra agilidad, al más puro estilo *Tomb Raider*.



En nuestro paseo por la Atlántida, veremos todo tipo de criaturas y no siempre amistosas.



El puente de mando del megasubmarino en el que viajaremos hasta las frías aguas de Islandia será el punto de arranque de la aventura. Habrá que resolver muchos puzzles para llegar a nuestro destino.



Atentos a las plataformas, porque tampoco faltarán niveles en los que probar nuestro salto.



Entre otras muchas cosas, en *Atlantis* tendremos que demostrar que nadamos como sirenas.

enfrentamiento entre el bien y el mal existe, lo cierto es que en esta ocasión la factoría se ha decidido a dar un giro de tuerca con respecto a sus últimas producciones de animación.

DISNEY SE HACE MAYOR.
El diseño de los personajes, que se acerca más al estilo Dreamworks, la ausencia de canciones salpicando el metraje, la cita de Platón que abre la película... y una multitud de pequeños pero importantes detalles, como el hecho de que uno de los personajes fume, denotan que algo ha cambiado. Y es que Disney se ha decidido a dar un tratamiento más adulto a su última producción en lo que ha estética y guión se refiere, acercándose más a los últimos títulos de productoras competidoras como Warner o la propia Dreamworks. No sabemos si esta actitud supone una respuesta por parte de la factoría ante la buena acogida de títulos como "Titan A.E.", pero lo cierto es que en esta última película se deja a un lado el espíritu que siempre ha dominado las películas de dibujos de Disney para entrar en un camino diferente.

Pero el cambio de rumbo no se va a limitar sólo al film. Como todos sabéis, toda película de Disney suele ir acompañada de un videojuego, normalmente de plataformas y dedicado sobre todo al público infantil. Sin embargo, en esta ocasión Disney Interactive ha decidido ir más allá e introducir una serie de novedades que harán del juego para »



Multitud de detalles enriquecen el juego, como las huellas húmedas después de zambullirnos.



Debemos abrirnos camino combinando las habilidades de los distintos personajes

Un equipo de lujo para una película diferente

Los directores del film, Kirk Wise y Gary Trousdale, se han rodeado de un equipo de lujo para conseguir ese toque serio que estaban buscando. A la participación en el diseño base de Mike Mignola (creador del oscuro personaje de cómic *Hellboy*), se une el trabajo de artistas como Marc Okrand, inventor de los lenguajes klingon y vulcaniano en *Star Trek* y responsable del alfabeto atlante, y la labor de actores de la talla de Michael J. Fox ("Regreso al futuro") o Leonard Nimoy (Spock en "Star Trek"), que ponen voz a Milo y al rey de Atlantis, respectivamente. Si le sumamos la música de James Newton Howard ("El sexto sentido"), la calidad estará asegurada.



Habrá detalles hasta ahora impensables en Disney, como que uno de los personajes fume.

Mignola ha participado en el diseño de los personajes, y eso se nota sobre todo en los rasgos.



El look de los personajes parece más propio de un trabajo de Dreamworks que de Disney.



Detalles como la genial recreación de fuego y la luz reflejada en los rostros abundan en la "peli".

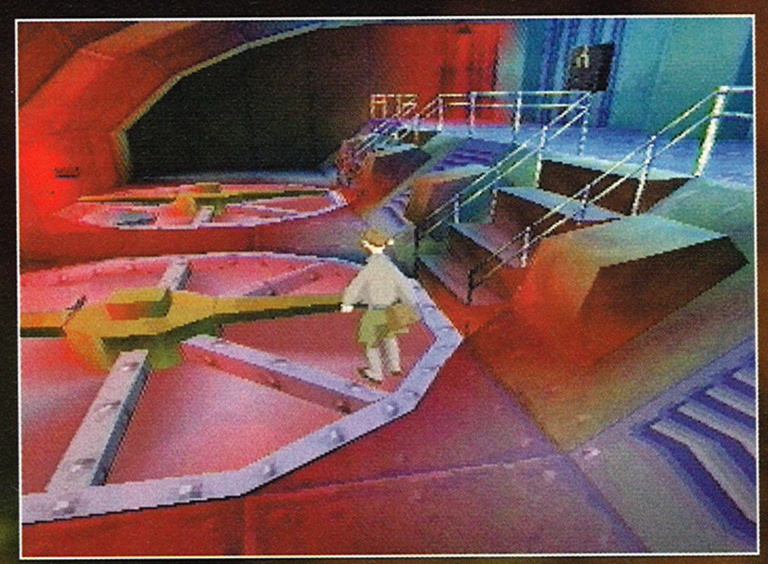
Tecnología Atlante

Se dice que está mítica cultura estaba tecnológicamente mucho más avanzada que la nuestra. Esto queda reflejado tanto en la película como en el juego. Al tratarse de una producción ambientada en el siglo XIX, el diseño de los ingenios atlantes se ve influido por los relatos de autores como Julio Verne.





Este engendro mecánico es sólo una prueba de los adelantos de la tecnología atlante.


El entorno tridimensional de *Atlantis* nos permitirá movernos con libertad por los mapeados mientras intentamos dar con la clave que nos permita seguir avanzando.


Como en toda aventura que se precie, tampoco faltarán los momentos de acción pura.


Tendremos que solucionar puzzles de todo tipo, incluso arrastrando objetos hasta su sitio.

» PSOne una experiencia inédita en toda la historia de los videojuegos de la factoría.

EL JUEGO: UNA AVENTURA EN TODA REGLA.

Para empezar, en *Atlantis, el Imperio Perdido* se han dejado a un lado las tradicionales plataformas para entrar en el género de la aventura pura y dura. Así pues, olvidaos del concepto de juego lineal y facilón y preparaos para un título mucho más maduro, dedicado a un público más amplio y en el que no bastará con que seáis hábiles con el mando.

En *Atlantis* controlaremos alternativamente a cinco integrantes de la expedición, cada uno con sus armas y habilidades propias (trepar, cavar, explosivos...). Este hecho será clave en la aventura, ya que, mientras recreamos todas y cada una de las peripecias de la película, se nos irán planteando constantemente puzzles cuya resolución se halla precisamente en la adecuada combinación de las distintas habilidades de los personajes, lo que nos obligará a pensar de lo lindo. Además, como en cualquier aventura, habrá que encontrar objetos y darles el uso adecuado. Y por si esto os pareciera poco, tampoco faltarán las fases en las que deberemos manejar vehículos, como un mini-submarino.

Nos moveremos por entornos en 3D plagados de detalles, que recrean perfectamente todos y cada uno de los lugares de la película y nos permitirán una absoluta libertad de movimientos. También destacará el enorme tamaño de los personajes y sus cuidadas animaciones. Así pues, aventura, diversión y buen hacer técnico se dan la mano en un título desarrollado por Eurocom que poco tiene que ver con los anteriores lanzamientos de Disney Interactive.

El juego estará a la venta en noviembre, un poco antes del estreno de la "peli" en nuestro país. Será sin duda la mejor manera de esperar la llegada de este prometedor estreno, y de la futura serie de animación basada en la película que se está preparando. ¿Estáis preparados para la "Atlantismanía"?

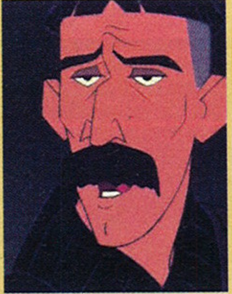
Los personajes

Pese a que la expedición está formada por bastantes más personajes, en el juego "sólo" contaremos con estos seis. Controlaremos a los cinco primeros, cada uno con sus armas y habilidades, mientras que con el último salvaremos la partida.


Milo


Princesa Kida


Audrey

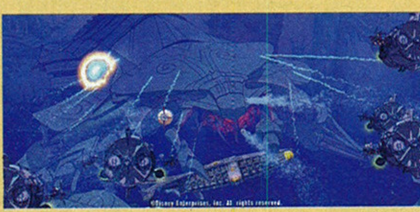

Vinny


Moliere


Mrs. Packard

Como dos gotas de agua

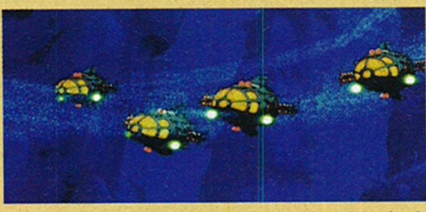
El juego reproducirá todas y cada una de las peripecias que podremos observar en la película. El motor gráfico utilizado permitirá recrear escenarios y personajes con un nivel de detalle pocas veces visto en un juego de Disney.



El ataque de la langosta mecánica Leviatán, guardián de la puerta que lleva a Atlantis, es una de las secuencias mejor recreadas, aunque en el juego nos las tendremos que apañar solitos...



Milo contará con la ayuda financiera del millonario Preston Whitmore.



Tras acabar con Leviatán, los microsubmarinos deberán alcanzar las puertas de la ciudad eliminando todos los obstáculos. En el juego es una de las fases más divertidas.



La ruta en camión nos dejará espectaculares escenas... y un nivel bastante difícil en el juego.

LAUREN FILMS presenta

AUTÉNTICOS ESPÍAS...
sólo que más pequeños



MIRAMAX INTERNATIONAL / DIMENSION FILMS presentan una producción de TROUBLEMAKER STUDIOS un film de ROBERT RODRIGUEZ ANTONIO BANDERAS CARLA GUGINO "SPY KIDS" ALAN CUMMING TERI HATCHER CHEECH MARIN DANNY TREJO
ROBERT PATRICK y TONY SHALHOUB ALEXA VEGA como Carmen presentando a DARYL SABARA como Juni casting MARY VERNIEU ANNE McCARTHY DEBORAH EVERTON DANNY ELFMAN montaje ROBERT RODRIGUEZ
diseño de producción CARY WHITE GUILLERMO NAVARRO, A.S.C. productores ejecutivos BOB WEINSTEIN HARVEY WEINSTEIN CARY GRANAT productores ELIZABETH AVELLAN y ROBERT RODRIGUEZ ROBERT RODRIGUEZ

MIRAMAX / DIMENSION TROUBLEMAKER STUDIOS http://www.spykids.com vía SDDS DOLBY DIGITAL EN SALAS SELECTAS

Pendiente de calificación por edades

http://spykids.laurenfilm.es www.laurenfilm.es



Resident Evil: Code Veronica X

El mejor capítulo de una saga pavorosa

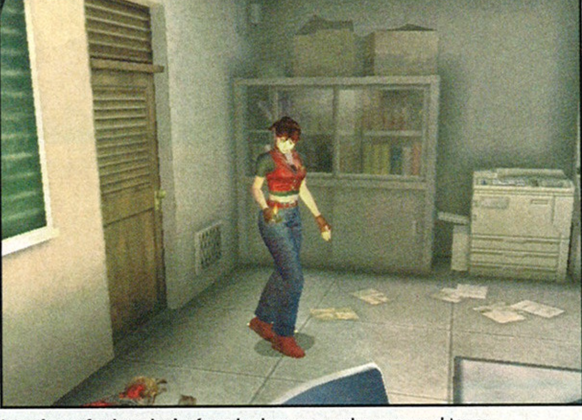
Los fans de la saga de zombies por excelencia ya pueden respirar tranquilos, el único capítulo inédito en las consolas de Sony de *Resident Evil* ya puede jugarse en PS2.

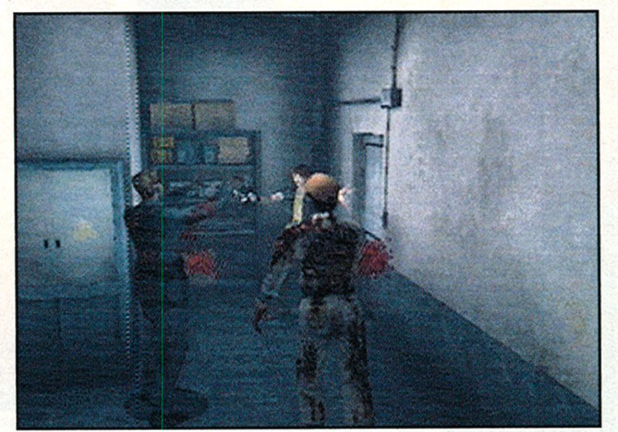
Casi un año después de su estreno en Dreamcast, el cuarto capítulo de la saga más terrorífica de Capcom llega por fin a PS2. Y no vayáis a pensar que es una simple y aburrida continuación de una saga que ya empieza a oler, porque *Code Veronica X* se ha convertido por méritos propios en la mejor entrega de toda la serie. Veamos por qué.

Después de que Claire escapara por los pelos de Racoon City en *Resident Evil 2*, siguió buscando a su hermano Chris. Las pistas la guían a las oficinas de Umbrella en París, donde es capturada y llevada a una isla en Centroamérica, y no precisamente de turista. Afortunadamente, antes de que fuese usada como conejilla de indias, Claire logra escapar. Su misión ahora es clara: salir de la isla antes de que algo malo ocurra... Pero ocurre. El Virus T es lanzado a la atmósfera y todo empieza a torcerse.

El resto os lo podéis imaginar ya: vísceras y "salsa de tomate" en abundancia, zombies, perros sanguinarios, arañas, gusanos talla XXL y sustos, muchos sustos. Todos los elementos que han hecho de esta saga un clásico del terror están presentes, incluidos los inevitables puzzles. Y es que si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?

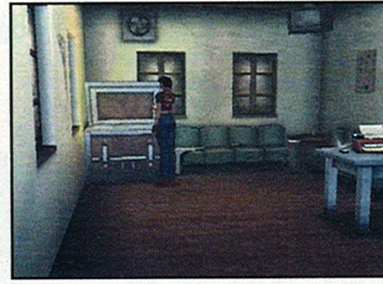
LA MAYORÍA DE LAS NOVEDADES que encontramos en este capítulo son consecuencia directa del nuevo y apabullante apartado técnico. Si os fijáis bien en las pantallas, observaréis que los escenarios renderizados clásicos de la serie han dado paso a un entorno completamente poligonal. Esto, que en principio puede parecer sólo un alarde técnico, da lugar a situaciones nunca vistas antes en la saga. Así, gracias al uso de fuentes de luz en tiempo real y efectos de niebla, la tensión y la agobiante atmósfera se han visto aumentadas hasta cotas increíbles. El quedarse a oscuras, con la única luz de un mechero y rodeado de asquerosas criaturas, es una experiencia impagable por la que hay que pasar para saber


Investigar a fondo cada rincón es la clave para poder escapar al terror.


Con ciertas armas, podrás encañonar a dos objetivos a la vez. Muy útil.

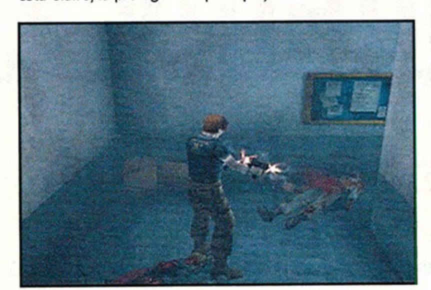

En varios escenarios hay sustancias explosivas que podemos aprovechar así de bien.


El Virus T se ha filtrado hasta sitios insospechados, mutando a inofensivos gusanos en cosas como ésta.

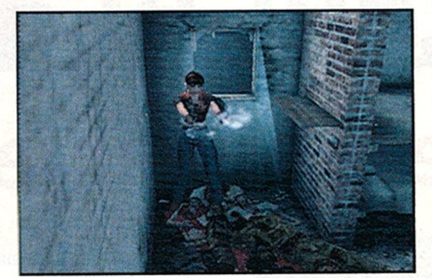

Los baúles seguirán estando presentes y en ellos podremos vaciar nuestros limitados bolsillos.

Tres héroes contra un virus

Como es tradición en la saga, podremos controlar a varios personajes según se vaya desarrollando la trama. Entre ellos está Claire, la protagonista principal, un amante de las armas llamado Steve y al hermano de Clair, Chris Redfield.



No hay mejor compañía que los subfusiles de Steve.



La mayor parte del tiempo controlaremos a esta chica.



La "X" que va al final del título hace mención a los más de 10 minutos de escenas extra que ofrece este *Code Veronica* frente a la versión para Dreamcast.

de qué estamos hablando. Los escenarios ahora se mueven, mutan y se ven afectados por nuestras acciones y la de los otros habitantes de la isla, ofreciéndonos alguna que otra sorpresa de vez en cuando.

Otro de los beneficiados con este cambio ha sido el sistema de cámaras, que ahora se mueven de forma totalmente cinematográfica a nuestro alrededor, buscando el ángulo justo para que el susto que nos aguarda sea todavía mayor. Por supuesto, gracias a la potencia de PS2, los escenarios, tanto interiores como exteriores, están realizados de forma impecable, con unas texturas que quitan el hipo y plagados de detalles que harán que olvidéis lo visto en anteriores entregas. Ni que decir tiene que los personajes están perfectamente modelados, sin rastro alguno de polígonos, y que incluso reflejarán mediante gestos faciales sensaciones como el miedo o el dolor.

Y qué podemos decir del apartado sonoro. Pues que es tan genial como siempre. Melodías que ponen los pelos de punta y efectos sonoros de lo más... "orgánicos". Lástima que las voces estén en inglés.

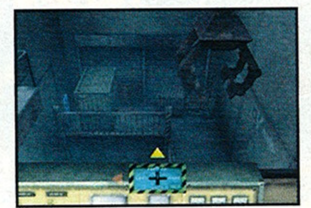
Si a todas estas virtudes le añadimos que es el más largo y variado de los *Resident Evil*, entenderéis porqué decimos que es el mejor de la serie. Sólo cuando lo juguéis podréis descubrir los divertido que puede llegar a ser pasar miedo. No os lo perdáis.





Los puzzles

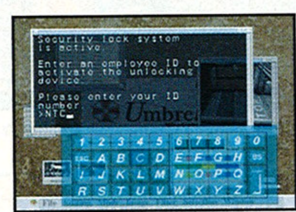
En esta entrega, las situaciones en las que deberemos usar el cerebro son más variadas y originales. Aunque siempre habrá una llave o botón que buscar.



Los puzzles son más dinámicos que en los anteriores capítulos de la saga.



Para solventarlos, se nos darán pistas que debemos interpretar bien.



Sin un ordenador en el que usar una clave, este *Resident* no sería lo mismo.



La calidad gráfica de esta versión de *Resident EVil* para PS2 es infinitamente superior a la de las anteriores versiones para PlayStation, tanto en lo que respecta a escenarios como a personajes.



El uso de luces y sombras en tiempo real darán lugar a situaciones espectaculares. Ya veréis.

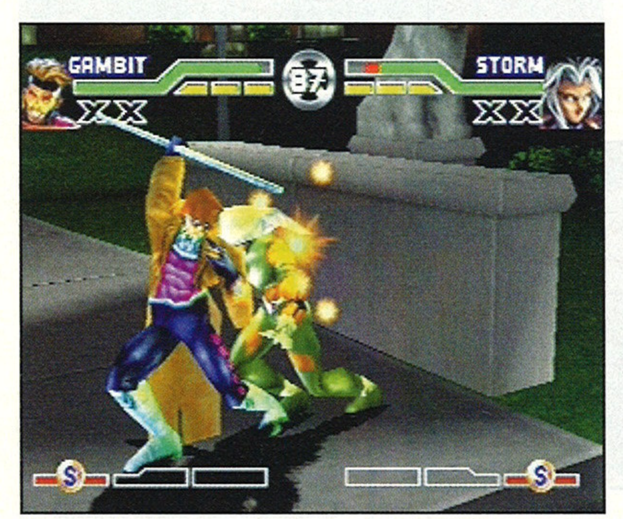


Como siempre, los zombies serán el principal incordio, aunque no el más peligroso, claro.



X-Men Mutant Academy 2

Vuelven las peleas mutantes a PSOne



El bastón de Gambito, pese a que no sale demasiado en los cómics, es una pieza fundamental en los ataques de este poderoso mutante.

Activision se ha puesto las pilas para ofrecernos un buen juego de lucha 2D basado en la Patrulla X que ha conseguido corregir la mayoría de los defectos de la primera parte.

Si sois fans de los juegos de lucha y os gustan los cómics de la Patrulla X, seguro que quedásteis un poco decepcionados tras el estreno en PSOne de los discípulos del profesor Charles Xavier. Y es que las expectativas que levantó el juego no fueron cubiertas por el insulso arcade que finalmente resultó. Afortunadamente, los chicos de Activision han aprendido la lección y nos ofrecen en esta segunda entrega un juego que, sin llegar a la altura de *Street Fighter Alpha 3* ni por supuesto de *Tekken 3*, supone una apuesta mucho más consistente y atractiva que su predecesor, y más si tenemos en cuenta la sequía de títulos en esta línea que sufre PSOne en la actualidad.

Lo primero que hemos de tener en cuenta es que nos hallamos ante un juego de lucha en 2D. Pese a que los escenarios ofrecen sensación de profundidad gracias a la superposición de diferentes planos y que existen algunos golpes que acercan, alejan o hacen rotar a la cámara, lo cierto es que la acción es 2D, un guiño a los arcades de toda la vida, que puede no gustar a los que prefieran el despliegue 3D que manda en estos días.

ESTA LIMITACIÓN SE SUPLE principalmente con el carisma de los protagonistas,



En la lucha cuerpo a cuerpo, Pícara tiene muy poco que hacer contra Bestia, ¿no creéis?



Encadenar varios combos con las garras de Lobezno es una forma muy eficaz de ganar el combate.



Los devastadores poderes de Magneto están muy bien plasmados en el juego. De hecho, es uno de los adversarios más difíciles de vencer.



Para llenar la barra de energía y poder efectuar movimientos especiales, deberemos primero golpear bastantes veces al adversario.



El "sparring" recibirá gustoso nuestros golpes.



Si lo deseamos contaremos con una guía de golpes.

Entrena bien tus golpes

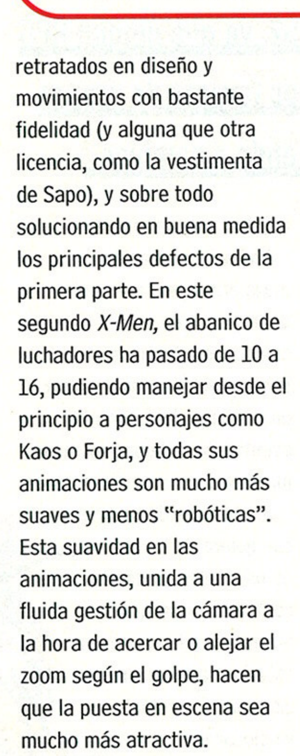
En el modo Academy podremos poner a prueba todos nuestros movimientos y combos contra un "sparring" que no se defenderá. Podremos ensayar cualquier golpe y, si así lo deseamos, tendremos un listado con las combinaciones de botones y debajo una línea en la que veremos si lo estamos ejecutando bien o no.



Los efectos de luz que siguen a determinados golpes están bien conseguidos.



Los escenarios son reconocibles. Aquí estamos en la casa de Gambito de Nueva Orleans.



retratados en diseño y movimientos con bastante fidelidad (y alguna que otra licencia, como la vestimenta de Sapo), y sobre todo solucionando en buena medida los principales defectos de la primera parte. En este segundo *X-Men,* el abanico de luchadores ha pasado de 10 a 16, pudiendo manejar desde el principio a personajes como Kaos o Forja, y todas sus animaciones son mucho más suaves y menos "robóticas". Esta suavidad en las animaciones, unida a una fluida gestión de la cámara a la hora de acercar o alejar el zoom según el golpe, hacen que la puesta en escena sea mucho más atractiva.

Sin llegar a la calidad de *Street Fighter Alpha 3*, estamos ante una sólida apuesta dentro del género de la lucha en 2D. Y además con todo el atractivo y carisma de la Patrulla X.

RESPECTO AL CONTROL, seguirá siendo tan asequible y sencillo como en la primera parte, muy al estilo de los arcades de Capcom, y se mantendrán las barras de energía de la parte inferior de la pantalla para la ejecución de los espectaculares golpes especiales.

Hablando de los golpes, hay que destacar además que, aunque hay movimientos nuevos con respecto a la primera parte, lo cierto es que *X-Men Mutant Academy 2* no presentará tantas alternativas en el combate como los pesos pesados del género.

Un completísimo modo Entrenamiento, además del ya típico "Survival", jalonan un título que entretendrá sin ninguna duda a los aficionados a la lucha, pero que no ofrece tantos recursos como *Street Fighter Alpha 3*, el mejor juego de lucha en 2D para PSOne. No obstante, teniendo en cuenta la escasez de juegos de lucha que sufrimos y el "tirón" de los protagonistas, estamos seguros de que el juego no os dejará indiferentes.





El zoom nos dejará ver buenos detalles como por ejemplo, la marca de los abdominales en el traje.



Otro de los aspectos de los cómics que también está bien recreado son los poderes de Tormenta.



La superposición de diferentes planos en los escenarios ofrece sensación de profundidad.



Kaos hace "volar" a Dientes de Sable.



Gambito aplica un duro correctivo a Tormenta.

Rotaciones y zooms vistosos

Ambos aspectos ya existían en el primer juego, pero ahora hay que decir que la gestión de la cámara mientras aleja, acerca o rota la imagen es mucho más dinámica, con lo que, lejos de perder ritmo, los combates ganan en vistosidad, como podréis ver en las imágenes. Es uno de los principales atractivos del juego.



X-MEN MUTANT ACADEMY 2
Activision · Lucha

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+13 años** — Precio: **N.D. ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 7

- El apartado gráfico en general.
- La fidelidad a los cómics.

- No ofrece tantas posibilidades como *Tekken 3* o *SF Alpha 3*

7

Este *X-Men 2* es un título entretenido y recomendable para los seguidores del género, aunque no logra superar a los pesos pesados: *SF Alpha 3* y *Tekken 3.*

Dark Cloud

¡¡¡Al fin un juego de Rol decente!!!



Cada uno de los seis protagonistas cuenta con sus propias habilidades, debiendo combinarlas correctamente para avanzar por las mazmorras.



En el interior de las mazmorras podemos cambiar de personaje en cualquier momento, siempre y cuando no exista alguna restricción mágica que lo impida.

El Rol es una de las asignaturas pendientes de PS2, ya que ningún RPG aparecido hasta el momento ha sabido ganarse los favores de prensa y público. Menos mal que las cosas están empezando a cambiar...

Inspirado en numerosos cuentos y leyendas de la cultura oriental, y con no pocas referencias al conocido *Zelda* de Nintendo, Sony ha culminado su primer juego de Rol de Acción para PS2, y que, pese a presentar un esquema clásico, también ofrece suculentas novedades y unas claras señas de identidad, que huyen de la complejidad de títulos como *Final Fantasy*. Pero no nos precipitemos...

En *Dark Cloud* nosotros asumimos el papel de Toan, un joven predestinado a luchar contra un malvado genio que, tras haber sido despertado de su letargo, ha arrasado la superficie del planeta... Menos mal que el Rey Hada tuvo tiempo suficiente para encerrar todas las cosas y personas en unas esferas mágicas, las cuáles han sido repartidas por los lugares más oscuros de la Tierra.

EL OBJETIVO DE TOAN SERÁ RECORRER todo el planeta en busca de las esferas, con el único fin de liberar su contenido y poder recomponer el mundo tal y como estaba antes de su destrucción. Para ello, tendremos que visitar lugares tan dispares como lóbregas cavernas, frondosos bosques o misteriosos templos que, como podéis imaginar, albergan un montón de enemigos, peligros y misterios, que podremos eliminar haciendo uso de un buen puñado de armas y objetos arrojadizos.

En casi todas estas mazmorras, que por regla general suelen estar compuestas por más de 15 niveles, deberemos derrotar a un enemigo final, afrontar eventos de reflejos y superar muchas otras situaciones...

Al terminar de recorrer cualquiera de estos niveles, podemos continuar explorando la mazmorra o bien salir al exterior para acceder al sistema "Georama" y colocar los personajes y objetos liberados



Los "Quick Time Events" o eventos de reflejos, llamados Duelos en el juego, nos obligarán a introducir una combinación de botones y direcciones sin errores, al más puro estilo *Dragon´s Lair*.



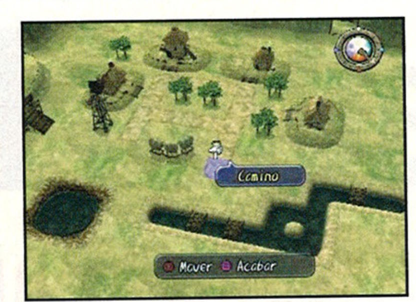
Los escenarios y los elementos que los componen han sido realizados con un gusto exquisito, y más de una vez os pararéis para contemplar a sus habitantes, incluso desde la perspectiva subjetiva.



En las mazmorras encontraremos esferas que, una vez abiertas, nos darán los personajes y objetos...



... que aparecen en este menú. Casi todas estas piezas se insertan dentro de los edificios, los cuáles...



... podemos colocar como queramos en el mapa de las distintas ciudades. Así de sencillo es *Dark Cloud*.

Georama

Este es el nombre del sistema para reconstruir las ciudades y pueblos destruidos por el malvado genio. Todo transcurre desde una acertada perspectiva aérea, a la que accedemos con tan sólo pulsar el botón Select fuera de las mazmorras. Cabe destacar su sencillez y su control, muy parecido al del editor de *Tony Hawk´s 2*.

en las mazmorras. Todo ello desde un punto de vista aéreo y con un sistema de control muy, muy sencillo.

EN BASE A ESTE ORIGINAL Y SENCILLO planteamiento, Sony ha desarrollado un montón de novedades jugables que abarcan la práctica totalidad de los aspectos de *Dark Cloud*. Desde un completo sistema para evolucionar de las armas, pasando por la posibilidad de crear, con ciertas limitaciones, los escenarios a nuestro gusto o poder alternar el control de hasta seis personajes en el interior de las mazmorras.

No menos interesantes nos parecen otras novedades, como el novedoso indicador de sed, que convive sin problemas con el tradicional contador de energía; la existencia de un reloj que marca el paso del tiempo y la franja horaria en que nos encontramos (algo imprescindible para realizar determinadas acciones) o la generación aleatoria de los niveles de las mazmorras, lo que invita a superar el juego una y otra vez, ya que nunca será exactamente igual. Por todas estas novedades, *Dark Cloud* "engancha" de una manera prodigiosa durante las primeras horas de juego, pero poco a poco va perdiendo fuerza por lo repetitivo de su desarrollo, que básicamente se reduce a hacer una y otra vez lo que ya hemos explicado. Además, su enfoque hacia la acción lo convierten en un juego más directo y menos complicado que la saga *Final Fantasy*, y por eso puede no colmar las ansias de los amantes de los RPGs más estratégicos, basados en combates por turnos.

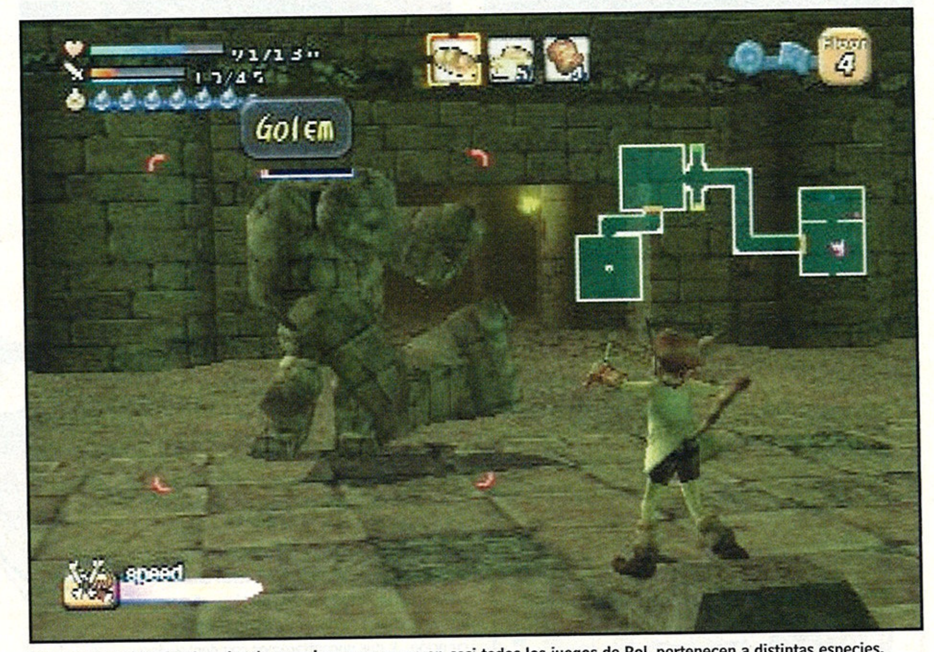
Sólo nos queda por decir que, tanto en el apartado gráfico como en el sonoro, *Dark Cloud* es un título más que notable y que cuenta con el aliciente de ser capaz de entretener durante más de 40 horas. Por eso, hasta la llegada de un RPG de corte más clásico, como *Final Fantasy X*, *Dark Cloud* es la apuesta más segura.



Para aplacar la sed de los protagonistas, deberemos beber de las cataratas o utilizar las cantimploras que llevemos.



La traducción al castellano es más que correcta, y os permitirá seguir la historia perfectamente.



Las mazmorras están plagadas de enemigos que, como en casi todos los juegos de Rol, pertenecen a distintas especies, como los muertos vivientes o gólems, y son vulnerables a determinados elementos (agua, fuego, sagrado...).

Ármate bien

El sistema para evolucionar las armas es de lo mejor que hemos visto últimamente, ya que, entre otras muchas cosas, podemos insertar piedras mágicas para mejorar sus prestaciones, fundir una espada para crear una esfera que contenga sus poderes o tomar como base un arma para crear otra completamente nueva. Lo dicho, un mar de posibilidades.



Las armas se deterioran con el uso, teniendo que repararlas con polvos mágicos. Si no, desaparecen.



Alcanzando un nivel determinado, las armas pueden absorber piedras que les otorgan mayor poder.



DARK CLOUD
Sony • Juego de Rol de Acción

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**
Calificación: **+13 años** — Precio: **9.990 ptas.**
Memory Card (470 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos **8** — Sonido **8** — Diversión **8**

• El original sistema Georama, los gráficos y el sistema de las armas.
• A la larga, la mecánica puede resultar un tanto repetitiva.

8

En estos momentos, *Dark Cloud* es el mejor juego de Rol para PS2, aunque su enfoque de acción puede no satisfacer a los que esperan un *Final Fantasy*.

Breath of Fire IV

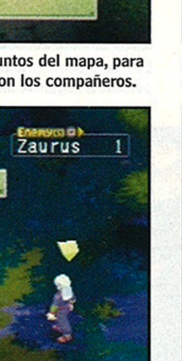
Rol a la antigua usanza

Si te gustan los juegos de rol, Capcom te ofrece una aventura que, por argumento y estética, recuerda a las épicas historias de los 16 bits, pero sin perder un ápice de interés.



Podremos acampar en casi todos los puntos del mapa, para recuperarnos de las heridas y charlar con los compañeros.

Las búsquedas de objetos perdidos serán nuestro pan de cada día. De ellas depende que avancemos en el juego.





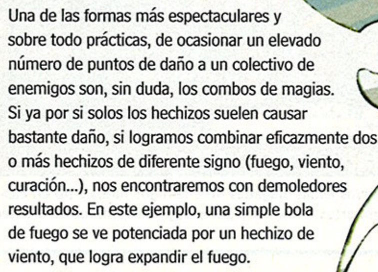
Ante el derroche visual de títulos como los últimos *Final Fantasy* o *Legend of Dragoon*, Capcom ha preferido dotar de una estética más tradicional al cuarto capítulo de su famosa saga *Breath of Fire*. Así, la perspectiva isométrica, el diseño 2D de los personajes y menos secuencias de vídeo son características de un título que, sin duda, recuerda a juegos de rol clásicos de los 16 bits.

DESMARCÁNDOSE DE SUS RIVALES, en *Breath of Fire IV* nos moveremos por unos entornos en perspectiva isométrica donde se combina el diseño en 2D al estilo "manga" de los personajes, con unos detallados escenarios en 3D con los que podremos interactuar en determinados momentos, pudiendo además cambiar el ángulo de la cámara siempre que queramos.

Los combates, aleatorios y muy abundantes, son por turnos, al más puro estilo *Final Fantasy*, y con un sistema de menús bastante intuitivo. En cada turno, deberemos elegir si nuestro personaje ataca, se defiende, usa un ítem o recurre a la magia. Algunos personajes podrán, además, convertirse en dragón, incrementando así sus posibilidades ofensivas. Tampoco

Combos de hechizos

Una de las formas más espectaculares y sobre todo prácticas, de ocasionar un elevado número de puntos de daño a un colectivo de enemigos son, sin duda, los combos de magias. Si ya por sí solos los hechizos suelen causar bastante daño, si logramos combinar eficazmente dos o más hechizos de diferente signo (fuego, viento, curación...), nos encontraremos con demoledores resultados. En este ejemplo, una simple bola de fuego se ve potenciada por un hechizo de viento, que logra expandir el fuego.



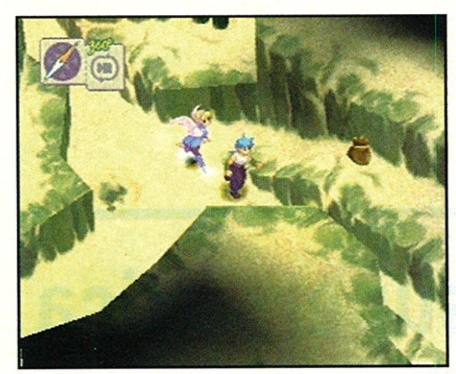
En primer lugar, ejecutamos un hechizo de viento para expandir los efectos de la magia del compañero.



El compañero usa una bola de fuego que se ve ampliada por los efectos del hechizo anterior.



Después, un combo de cuatro golpes que dejará "hecho polvo" al grupo de enemigos de turno.



Entre ciudad y ciudad siempre habrá zonas que podremos explorar si lo deseamos, como este desierto.



El sistema de menús es intuitivo, existiendo una opción para equiparnos automáticamente con el mejor equipo.



Para aprender una habilidad enemiga debemos adoptar una posición defensiva.



faltarán las espectaculares invocaciones, aunque en este sentido hay que destacar, en el lado negativo, que las animaciones que acompañan tanto a las transformaciones como a las invocaciones son un tanto largas, lo que puede convertirse en molesto cuando se han visto ya muchas veces.

EN CUANTO AL ARGUMENTO, nuestro cometido inicial será encontrar a la Princesa Elena, desaparecida durante un viaje, a la vez que por supuesto nos ocupamos de destruir el poder maligno que acecha a nuestro mundo y de devolverle la paz. Si bien la historia no es demasiado original, la manera de plantearla sí lo es, ya que al comenzar el juego controlaremos a una serie de personajes que partirán de localizaciones diferentes y que sólo se juntarán al encontrarse durante el desarrollo del juego. Este hecho, junto al desconocido pasado de algunos protagonistas, hacen que *Breath of Fire IV* enganche desde el principio.

La correcta puesta en escena, basada en variados y detallados escenarios, se ve acompañada por épicas melodías y buenos efectos sonoros que cumplen su función con efectividad, aunque, como es habitual en el género, no hay voces.

A todo esto, hemos de añadir el impresionante número de armas y hechizos, zonas por explorar y personajes con los que interactuar que *Breath of Fire IV* posee y que le dotan de una profundidad nada desdeñable. Y no nos olvidamos de los minijuegos, entre los que destacará la prueba de la pesca, un minijuego tan completo que casi podríamos hablar de un juego dentro de otro.

En fin, que *Breath of Fire IV* es un título con encanto que, aunque está en inglés, dado su precio y los pocos títulos de Rol que llegan a PSOne, los roleros no debéis dejar escapar.



Habrá muchos minijuegos, destacando por su complejidad el de la pesca.





El misterioso Fou-Lu es uno de los ejes de la trama. Habrá que averiguar cuál es su secreto.



Cray, Ryu y Nina será el primer grupo que podemos formar, a la espera de encontrar otros personajes.

Los personajes

Uno de los puntos fuertes del juego es la gran cantidad de personajes que podemos añadir a nuestro grupo. El protagonista es Ryu, un joven de origen desconocido con la capacidad de trasformarse en dragón. A su lado estarán la princesa Nina, experta en las artes curativas, y Cray, líder de la tribu Woren. Pero también iremos encontrando otros amigos, como Ershin y su inseparable armadura, el soldado Scias, la letal Ursula o el misterioso Fou-Lu...



BREATH OF FIRE IV
Capcom • Juego de Rol

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1**
Calificación: **+13 años** — Precio: **3.990 ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 7 — Sonido 8 — Diversión 8

- La historia y su sistema de juego.
- Su fenomenal precio.

- Que no llegue traducido.
- Lo repetitivo de las animaciones.

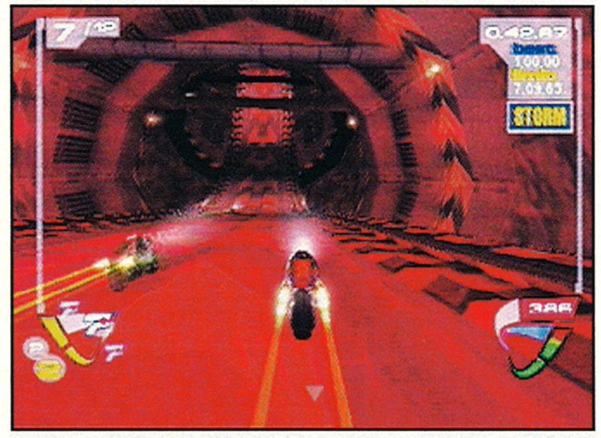
8

Breath of Fire IV se desmarca de la estela de *FF* para presentarnos una atractiva y adictiva historia con una estética que recuerda al pasado. Muy recomendable.

Extreme G-3

Motos futuristas, velocidad supersónica

Después de triunfar en Nintendo 64, la saga *Extreme G* llega a PS2 para que todos los amantes de los arcades de velocidad futurista puedan desmelenarse recorriendo a toda pastilla circuitos de vértigo.



Según vayamos avanzando en las distintas competiciones, se hará más necesario el disponer de motores más potentes con los que alcanzar a los rivales.



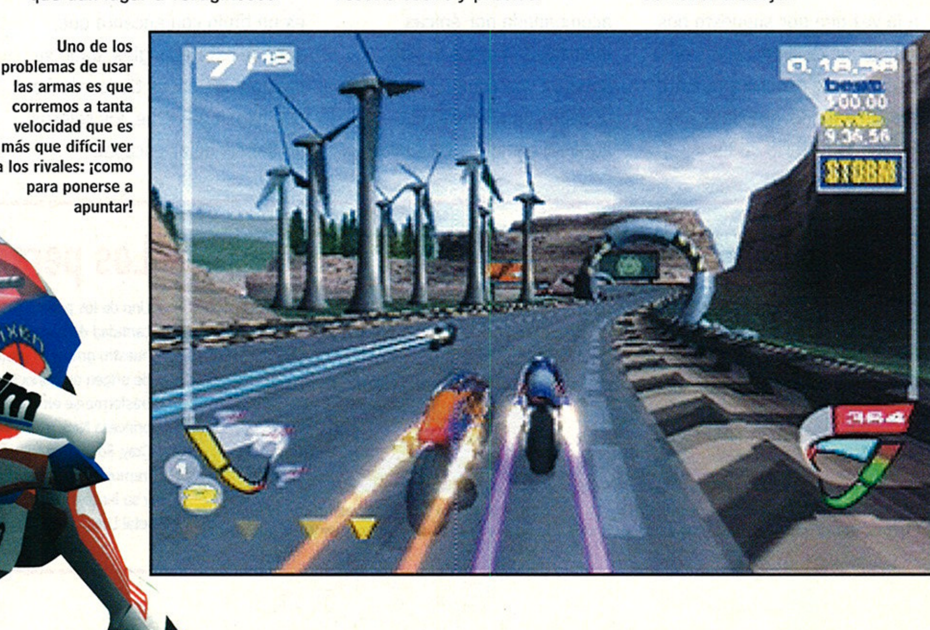
Con su salto a PS2, *Extreme G-3* se sitúa como el como primer exponente serio en la consola de las carreras de corte futurista. Ya sabéis, de esas en las que manda la velocidad y los circuitos son una locura de vueltas y revueltas propias de una montaña rusa. Eso sí, a diferencia de *Wipeout*, el mejor referente del género en PSOne, en *Extreme G* las protagonistas no son naves, sino veloces motos que parecen sacadas de los mangas de Akira.

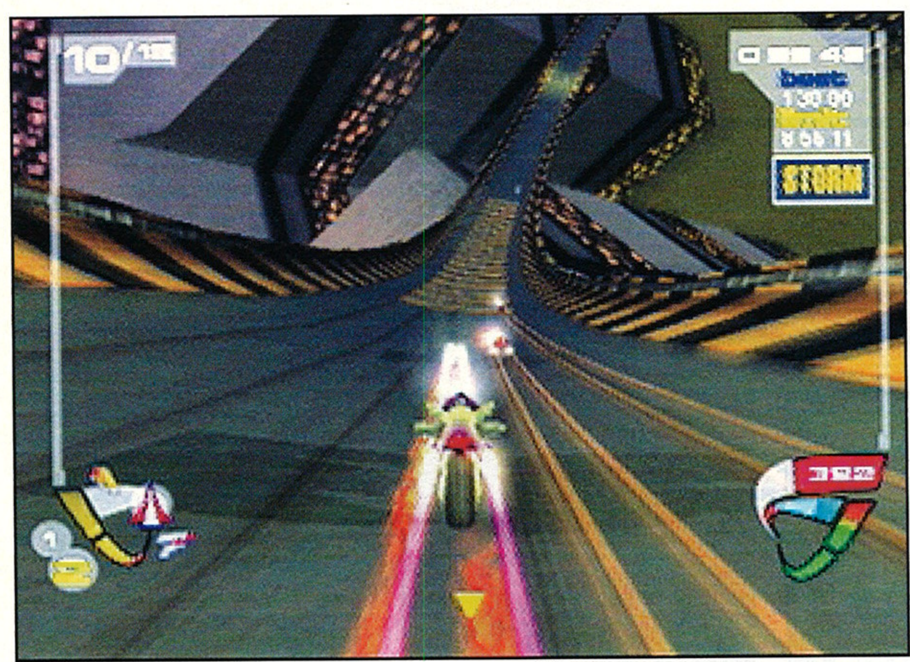
LO QUE MÁS LLAMA LA ATENCIÓN a primera vista es el diseño de los circuitos, una decena de pistas plagadas de loopings, subidas en vertical que dan lugar a vertiginosos descensos, saltos, túneles subacuáticos... es decir, todas las virguerías necesarias para asegurar un desarrollo de lo más movidito. Sin embargo, nada más empezar a jugar nos damos cuenta de que la auténtica protagonista es la velocidad. Olvidados de todo lo visto anteriormente, porque estamos ante el juego más rápido que hemos probado. Circular a más de 600 KM/h por circuitos situados entre rascacielos o en mitad de un océano es una experiencia única y que nos mantendrá en tensión, ya que despegar los ojos de la pantalla supone desintegrarse contra los límites de la pista. Por suerte, el control está bien ajustado y resulta suave y preciso.

Como es habitual en el género, tendremos a nuestra disposición un variado elenco de armas y gadgets con los que hacer morder el polvo a los rivales. Por desgracia, el uso de las armas no resulta determinante, ya que a la velocidad a la que se mueven los contrarios es casi imposible acertar. Triunfar en este juego depende más de correr y apretar el turbo que demostrar una habilidad especial o de mantener duros mano a mano contra los competidores.

EL APARTADO TÉCNICO COBRA en *Extreme G-3* una especial importancia, ya que sin una buena puesta en escena todo el montaje visual se vendría abajo.

Uno de los problemas de usar las armas es que corremos a tanta velocidad que es más difícil ver a los rivales: ¡como para ponerse a apuntar!

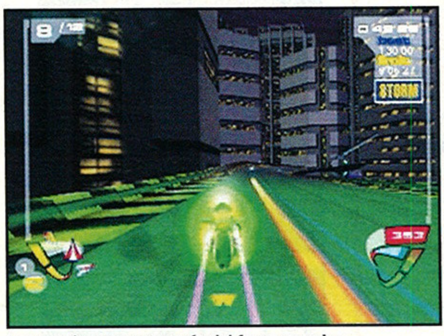




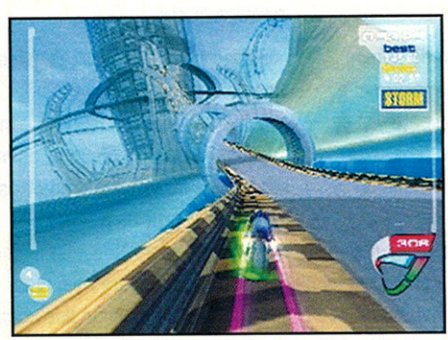
El diseño de los circuitos está pensado para que podamos coger altas velocidades sin demasiados riesgos para nuestra integridad física, aunque, eso sí, gracias a los loopings, giros y demás parafernalia, el mareo está asegurado.



La perspectiva es tan lejana que no se aprecia bien el diseño de las motos.



Los escudos nos protegerán del fuego enemigo.



Disfrutaremos de algunos espectaculares efectos visuales.

Modos de juego

Es uno de los aspectos en los que Acclaim debería haberse esmerado más, ya que más modos de juego habrían dotado de más "vidilla" a *Extreme G-3*. A nuestra disposición están los típicos Contrarreloj, Liga y Versus, a los que se suma el único modo innovador, el interesante Cooperativo para dos jugadores, en el que correremos en un mismo equipo, luchando así por objetivos comunes.



La única novedad es un modo cooperativo, donde correremos juntos en el mismo equipo.



En el "uno contra uno" la velocidad no se resiente apenas, aunque sí la visibilidad.

Por suerte, Acclaim ha logrado que, pese a la enorme longitud de los trazados, no se atisbe ni rastro de "popping" y que todo el conjunto se mueva con soltura. Lástima que las motos se vean tan pequeñas y que todas se parezcan demasiado, porque de haber puesto en pantalla naves más grandes el impacto habría sido total.

Tampoco hubiera estado mal que algunos escenarios tuvieran más detalle, aunque la verdad es que a la velocidad que se circula casi no te da ni tiempo de apreciar los buenos efectos de luz que pueblan las pistas. A nivel sonoro destaca el uso de la técnica Dolby Surround que proporciona un acertado toque 3D, sobretodo con un sistema de altavoces envolventes.

Correr, correr y no dejar de correr son los tres consejos que debéis seguir para lograr triunfar en este frenético Arcade.

El resultado final es un juego notable en todos los aspectos técnicos y que sabe hacerse divertido. Es sin duda el juego más veloz del catálogo de PS2. La pena es que la emoción de luchar codo con codo con los rivales se haya perdido entre tanta aceleración y que la habilidad del piloto no tenga más protagonismo. Al final puede resultar una experiencia breve, pero hasta la llegada de *Wipeout Fussion* no encontraréis un juego que os haga descargar tanta adrenalina a lomos de una montura futurista. Merece la pena, aunque sea para recorrer sus impresionantes circuitos.

Las armas

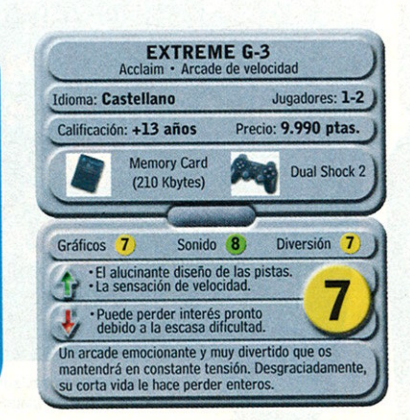
A medida que vayamos avanzando, ganaremos dinero con el que podremos mejorar nuestra moto y comprar nuevo armamento. Hay disponibles cohetes, minas, ametralladoras... Con estas armas tendremos más posibilidades de victoria, aunque la velocidad a la que se desarrolla el juego no hace que sean determinantes. Además, no podemos llevarlas todas a la vez.



Para recargar los depósitos de armas y escudo, sólo tendremos que pasar por estas zonas del escenario.



Hay armas para todos los gustos: minas, cohetes, desestabilizadores... Eso sí, hay que pagar por ellas.



EXTREME G-3
Acclaim • Arcade de velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**

Calificación: **+13 años** — Precio: **9.990 ptas.**

Memory Card (210 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 7 — Sonido 8 — Diversión 7

- El alucinante diseño de las pistas.
- La sensación de velocidad.

- Puede perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

7

Un arcade emocionante y muy divertido que os mantendrá en constante tensión. Desgraciadamente, su corta vida le hace perder enteros.

Megaman X5

El clásico arcade de Capcom, multiplicado por 5

Pocos personajes con tanta solera son capaces de protagonizar más de una decena de arcades y seguir su evolución sin despeinarse. Megaman es uno de ellos.

Desde plataformas a aventuras, pasando por juegos de Rol y arcades de velocidad, Megaman ha protagonizado más de una veintena de juegos en un no menos amplio abanico de consolas. En esta ocasión, y para despedirse de los usuarios de PSOne, Megaman nos ofrece un título que guarda gran parecido con sus primeros arcades, en los que las plataformas y la acción son los indiscutibles protagonistas.

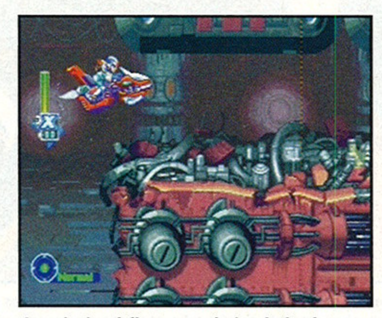
Siguiendo la estética de la serie *Megaman X* para PlayStation, *X5* nos invita a superar una decena de niveles en los que el mecanismo respeta los orígenes de la saga, lo que básicamente se limita a recorrer unos mapeados repletos de artefactos mecánicos, saltos y obstáculos, en los que al final nos aguarda un enemigo final de tamaño y dificultad considerable. La principal novedad en este clásico sistema, por no decir la única, es la introducción de un límite de tiempo para completar el juego, elemento que nos obliga a actuar rápidamente y, a ser posible, evitando el mayor número de fallos. Salvo este pequeño detalle, y algún que otro nivel en el que controlamos un vehículo, quienes hayan seguido la saga desde sus comienzos no encontrarán ningún elemento que no hayan visto ya en otros episodios, tanto en el apartado gráfico como en el jugable, siendo esta falta de originalidad el principal problema de *Megaman X5*.

Como en otras entregas de la saga *X*, aparte de Megaman podemos controlar a otros personajes de este universo creado por Capcom, como Zero y la cuarta armadura, con los que las dificultades y los retos cambian considerablemente y así, de paso, la vida del juego se alarga considerablemente. Del mismo modo, Capcom ha introducido muchas más secuencias de vídeo que en otros *Megaman* y, gracias a ellas, el componente Historia queda mejor desarrollado, siempre bajo una marcada estética anime que comparte con la serie *Megaman Legends*.

Por todo esto, *Megaman X5* hará las delicias de todos los seguidores del héroe azul de Capcom, y sobre todo, de aquellos que busquen un Arcade de corte clásico, muy rápido, divertido y sin mayores complicaciones... aunque deben tener en cuenta que tampoco es muy largo. Tras esta despedida, sólo nos queda ver cómo será el futuro de este mítico héroe, esta vez en PS2.



Como en otros *Megaman*, podemos controlar a dos personajes distintos: el superhéroe azul y su compañero de fatigas, Zero.



A modo de minijuego, un nivel os invitará a pilotar una futurista motocicleta por estrechos y peligrosos túneles.



El ritmo de juego es bastante rápido, alternando de manera constante las plataformas con el disparo.



Casi una decena de niveles componen este nuevo arcade de Capcom, que respeta fielmente los orígenes de este personaje.

Los que nunca faltan en Megaman

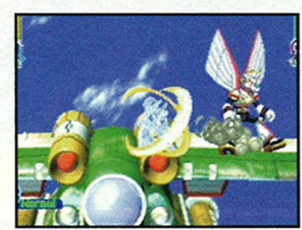
Los jefes finales de cada nivel son una de las señas de identidad de todos los juegos de Megaman, y esta entrega no iba a ser menos. Al derrotarlos, conseguiremos nuevas armas y habilidades, algo imprescindible para afrontar los niveles más avanzados.



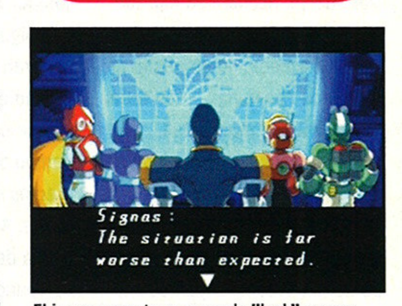
Al derrotarlos, conseguiremos armas.



Los enemigos son descomunales



Una buena defensa es el mejor ataque.



El juego presenta un marcado "look" manga, que queda patente en las secuencias de vídeo.



Medal of Honor Underground

Embárcate en la Segunda Guerra Mundial

Si quieres convertirte en un destacado miembro de la Resistencia en su lucha contra el III Reich, ahora tienes una opción inmejorable, y muy asequible, para conseguirlo.



Además de disparar, en ocasiones podremos probar a disfrazarnos para pasar desapercibidos.

Junto a tropas de infantería, también nos veremos las caras con vehículos blindados.



Aunque gráficamente es muy similar a la primera parte, se aprecia más calidad en las texturas.

La saga *Medal of Honor* se ha convertido por méritos propios en la mejor y más valorada serie de shoot'em ups subjetivos para PlayStation. Y es que su realista argumento, basado en la Segunda Guerra Mundial y apoyado en el enorme fondo documental de Spielberg, y su no menos realista puesta en escena han arrastrado a millones de jugadores en todo el mundo.

Como corresponde al género, en *Medal of Honor Underground* nuestra misión es recorrer, desde una perspectiva en primera persona, enormes escenarios mientras acabamos con todos los nazis que nos salgan al paso y tratamos de resolver las misiones que se nos vayan planteando, ya sea destruir tanques de combustible o sellar las entradas a algún complejo militar. El desarrollo resulta absorbente y divertido, al tiempo que implica, además de mucha puntería, unas buenas dosis de estrategia al obligarnos a seleccionar el arma más adecuada para cada situación y el mejor método para acabar con los alemanes sin correr excesivos riesgos. Además, esta segunda entrega de la saga aporta algunos niveles en los que prima el sigilo y en los que debemos pasar desapercibidos, así como localizaciones tan variadas como castillos en el corazón de Alemania o ciudades africanas.

Sumadas a estas virtudes jugables encontramos un elevadísimo grado de realismo, tanto en la captación de algunos de los momentos más importantes de la guerra, como en la recreación de armas o escenarios. Y todo ello adornado con un apartado sonoro auténticamente genial en el que no falta, desde el sonido característico de cada arma, a las alarmas antiaéreas o los gritos de los alemanes.

Lo único negativo de *Underground* es que es demasiado parecido al primer *Medal Honor*, sobre todo en cuanto a jugabilidad y estilo gráfico. Eso sí, si te gustan los shoot'em up subjetivos, o te apetece iniciarte en el género, este título te va a entusiasmar. Si has jugado al primero y te ha gustado, debes considerar a *Underground* como un logrado y atractivo disco de misiones.



Se ha recreado la arquitectura típica de cada una de las localizaciones que visitaremos.



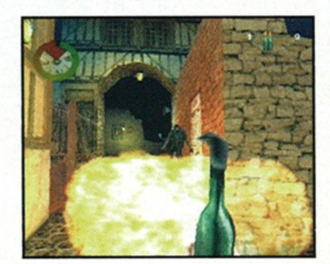
A lo largo de cada fase deberemos cumplir distintas misiones que irán desde la destrucción de objetivos, a la protección de personas e instalaciones.

Armas para cada situación

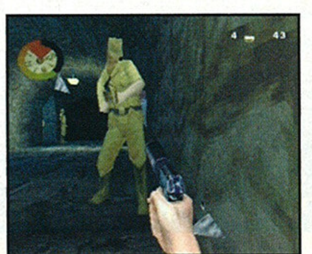
Uno de los aciertos de *Medal of Honor* es la inclusión del armamento real que se usó en la contienda. La mayoría de estas armas (algunas nuevas con respecto a la primera parte), las iremos encontrando a medida que avance el juego, usando incluso las propias de los alemanes, como sus características pistolas y granadas.



Ametralladora a dos manos: Es la más efectiva de las tres que usaremos.



Cóctel Molotov: Un arma nueva, ideal cuando nos rodean los enemigos.



Pistola con silenciador: Usaremos varios tipos, y ésta es ideal para no hacer ruido.



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
Electronic Arts • Shoot´em up subjetivo

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**

Calificación: **+ 18 años** Precio: **3.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) Dual Shock

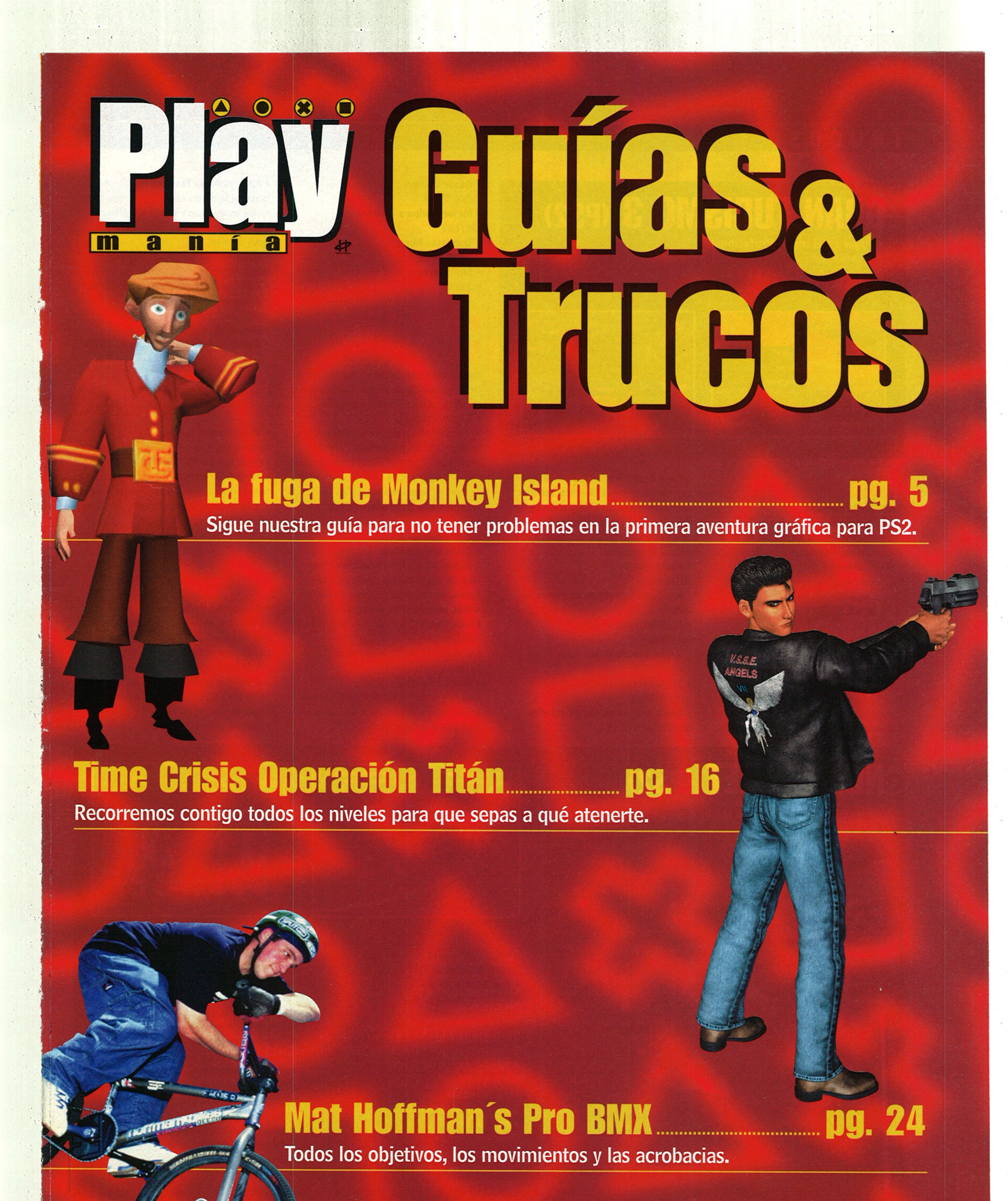
Gráficos 9 Sonido 10 Diversión 10

• Jugable, adictivo y largo.
• Muy realista en todos los aspectos.

• Muy parecido a su antecesor.
• Está en inglés.

10

El mejor shoot'em up subjetivo para PlayStation, por diversión, jugabilidad y realismo, y además a un precio inmejorable. Eso sí, muy parecido al primero.


Play
manía
Guías & Trucos
V.S.S.E.
ANGELS

GRAN TURISMO 3 (PS2)

• **Jugar en el modo Profesional:**
Elige modo Arcade, Carrera Única y en la pantalla de selección de dificultad, pulsa a la vez **L1** y **R1**. Verás como la palabra "Profesional" sustituye a "Difícil". Elige este modo y prepárate para el desafío.





C.A.R.T. Fury (PS2)

• **Activar la niebla:**
Ve a la pantalla de opciones, al menú Trucos, y pulsa esta combinación: **R2**, **R1**, ✖, ■, ■, ●. Esta opción aparecerá abajo y podrás activarla.

• **Modo cabezón:**
Ve a la pantalla de opciones, al menú Trucos, y pulsa la siguiente combinación: ▲, ■, ■, **L2**, **L1**, **R2**.

Manager de Liga 2001 (PS)

Para activar estros trucos, debes introducirlos como tu nombre al iniciar una nueva partida. Tras escribir el password pulsa en "Fin", verás que aparece una frase en la parte inferior de la pantalla que confirmará la validez del truco. Puedes introducir tantos como quieras y, además, poner tu propio nombres después. Eso sí, para volver a jugar sin trucos, tendrás que apagar la consola.

• **Pasta Gansa:**
FILTHY RICH
• **Recuperación rápida de lesiones:**
POTIONS
• **Tus jugadores a tope:**
SUPERSTARS
• **Jugadores rápidos:**
AMPHETAMINE
• **Jugadores agresivos:**
HARD AS NAILS
• **Construcción rápida de estadio:**
NO CONSTRUCTION
• **Ganar siempre:**
LUCKY STREAK
• **Mejor equipo y tácticas:**
EASY LIFE
• **Traspasos libres:**
YOU THE DADDY
• **Sin reservas:**
BLIND REF

Medal of Honor Underground (PS)

Estos trucos se introducen en "Options" en el Menú Principal. Desde ahí entra en Passwords, introduce estas contraseñas y envíalas.

• **Super Truco:**
Ve a Passwords e introduce la palabra ENTREZVOUS. Sal de la pantalla y vuelve a entrar para teclear PORTECLEFS. Ve a la opción "Secret Codes" y verás como tienes un montón de opciones disponibles, entre ellas, invulnerabilidad, no tener que recargar, munición infinita, el modo Taxi Loco... Activa las que quieras y sal.

• **Balas que rebotan:**
Introduce RICOCHET. Se producirá un flash verde en la pantalla, eso significa que ha funcionado. Ve a la Secret Codes y actívalo.

• **Más velocidad de disparo:**
Escribe BALLESVITE. Actívalo en Secret Codes.

• **Invencible:**
Introduce PUISSANCE. Ve a la opción Secret Codes y actívalo.

• **Modo Podoski:**
Introduce la palabra LATIREUSE. Ve a la opción Secret Codes y actívalo. Hace que acabes con los malos de un sólo disparo.

• **Abrir el modo Taxi Loco:**
Introduce la palabra AUTODINGUO. Ve a la opción Secret Codes y activa esta opción. Tienes 60 segundos para matar a todos los malos del nivel.

• **Imágenes de los programadores:**
MOHUEQUIPE.
• **Caricaturas: Introduce:** MOHDESSINS.
• **Imágenes de Dream Works:**
WIECRANS.
• **Invencible siempre:** ARMOUR.
• **Munición Infinita: Introduce:** BIG GUN.

Metal Gear Solid 2: (Demo PS2)

• **Volverse más fuerte:**
Cada vez que estés agarrado a una barra o a un saliente, utiliza el modo de vista en primera persona. Pulsa entonces **R2** y **L2** al mismo tiempo y Snake hará un movimiento de impulso. Si lo haces 100 seguidas, Otacon te comunicará que tu fuerza de Grip ha mejorado.

Need For Speed: Porsche 2000 (PS)

• **Activar Modo Trucos:**
En la pantalla de créditos, rápidamente pulsa esta combinación: ➡, ⬅, ⬆, ⬇, ●, ■.
De esta manera habrás activado el Modo Trucos y podrás tener disponibles así todos los coches y pistas en el modo Carrera Rápida. Si lo has hecho bien, oirás un sonido de confirmación. Repite de nuevo la combinación si quieres desactivar el truco.

NBA STREET (PS2)

• **Modo Trucos:**
Cuando empiezas un partido, en la pantalla versus, arriba te indican "Introducir códigos" y en la parte inferior aparecen cuatro balones de baloncesto. Para modificar el primero, pulsa ■, para el segundo ▲, para el tercero ● y para el cuarto ✖.
A continuación te indicamos los trucos disponibles, mediante un código numérico. El sistema es sencillo, el primer número indica las veces que tienes que pulsar ■, el segundo las veces que tienes que pulsar ▲, el tercero las de ●, y el cuarto las veces que tienes que pulsar ✖.
Después de haber introducido la combinación de botones, pulsa cualquier dirección del pad para activarlo, verás un mensaje en pantalla confirmándolo.





Zumo infinito: 2, 0, 3, 0.
Sin zumo: 1, 4, 4, 3.
Mega machaque: 3, 0, 1, 0.
Sin machaques: 3, 0, 1, 2.
Más rompepartidos: 1, 4, 3, 2.
Menos rompepartidos: 1, 3, 4, 2.
Sin rompepartidos: 1, 4, 4, 2.
Springtime Joe "The Show": 1, 1, 0, 1.
Summertime Joe "The Show": 1, 0, 0, 1.
Athletic Joe "The Show": 1, 2, 0, 1.
Máximo Poder: 3, 1, 1, 0.
Manos locas: 3, 2, 1, 0.
Super aplastamiento: 3, 3, 1, 0.
Tiros fáciles: 2, 1, 3, 0.
Cabezas grandes: 4, 1, 2, 1.
Cabezas pequeñas: 4, 2, 4, 2.
Jugadores pequeños: 4, 0, 4, 0.
Sin alley-oops: 3, 3, 0, 3.
Sin tiros de 2 puntos: 3, 3, 0, 3.
Sin indicadores de jugador: 4, 0, 0,4.
Sin reloj de tiro: 4, 4, 0, 3.
Sin indicador de tiro: 4, 3, 2, 4.
Pelota ABA: 0, 1, 1, 0.
Pelota de playa: 0, 1, 1, 2.
Pelota Grande EA: 0, 1, 4, 0.
Balón medicinal: 0, 1, 1, 3.
Balón de fútbol: 0, 2, 1, 0.
Balón de voleibol: 0, 1, 1, 4.
Uniformes auténticos: 0, 0, 1, 1.
Uniformes casuales: 1, 1, 0, 0.
Capitán rápido: 3, 0, 2, 1.
Tiros largos más difíciles: 2, 2, 3, 0.
Nombres de los jugadores: 0, 1, 2, 3.
Sin repeticiones: 1, 2, 1, 1.
Sin trucos: 1, 1, 1, 1.

• **Tener disponibles todos los coches:**
Era Moderna: Activa el modo Trucos, selecciona el modo Evolución e introduce la palabra BEEM como tu nombre de jugador.
Era Dorada: Activa el modo Trucos, selecciona el modo Evolución e introduce la palabra BEEG como tu nombre de jugador.
• **Conseguir la Misión 6 y el coche GT2:**
Activa el modo Trucos e introduce la palabra PALF como tu nombre de jugador.
• **Conseguir la Misión 9 y el coche 917K:**
Activa el modo Trucos e introduce la palabra PALI como tu nombre de jugador.



Quake 3: Revolution (PS2)

• **Pasar de nivel:**
Mientras estás jugando una partida, pulsa y mantén **L1** + **R1** + **R2** + **Select** y pulsa ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ■ y ▲. Automáticamente, ganarás el nivel y pasarás al siguiente.



Spyro 3. El año del Dragón (PS)

• **Demo de Crash Bash:**
Pulsa a la vez estos botones en la pantalla del título: **L1**+ **R2** + ■.
Los trucos que vienen a continuación se introducen pausando el juego e introduciendo las secuencias de botones correspondientes.
• **Spyro cabezón:**
↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ●, ●, ●, ●.
• **Spyro en 2D:**
←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, ■, ●.
• **Ver los créditos:**
←, →, ←, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, ●.
• **Spyro Negro: ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑.**
• **Spyro Azul: ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ✖.**
• **Spyro Verde: ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ▲.**
• **Spyro Rosa: ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ■.**
• **Spyro Rojo: ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ●.**
• **Spyro Amarillo: ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.**

Tokyo Xtreme Racer: Zero (PS2)

• **Claxon por sirena:**
Selecciona el spoiler trasero tipo 5 para el R30 y para el R30M, para convertir tu claxon en una sirena.
• **Pantalla de pausa sin textos:**
Mientras tengas pausado el juego, pulsa simultáneamente ▲ + ■ para quitar el menú. No puedes salir de la pausa del juego si quitas este menú. Vuelve a hacer la misma combinación para que aparezca otra vez el menú de la pausa y puedas continuar el juego.
• **Consigue un apodo especial:**
Pon una pegatina de tu equipo en el coche cuando conduzcas para un equipo para obtener un apodo.
• **Resetear los Récords:**
En la pantalla Time Record, pulsa y mantén: **L1** + **L2** + **R1** + **R2** con **Start** para resetear los récords grabados. Se borrarán también las puntuaciones del modo Quick Race. Esta opción no se puede grabar.
• **Ver los medidores durante la repetición:**
Mientras estás viendo la repetición de una carrera, pulsa **Select** para mostrar los medidores.
• **Ver otros coches en el modo One-on-One:**
En el modo "one on one" contra un rival, pulsa y mantén el botón ■ del mando del jugador 1 para mostrar al resto de los coches en competición.
• **Ver otros coches en el modo Free Run:**
Pulsa el ■ del mando del jugador 1 cuando entres el modo de dirección para poder ver otros coches.
• **Mostrar la opción Análisis:**
En el menú de Pausa, (excepto en el modo Versus), pulsa y mantén el ■ mientras mueves el cursor a la parte inferior a través de las opciones. Aparecerá una nueva opción, "Analyze", actívala para poder visualizar el medidor de análisis en pantalla.
• **Cambiar la vista del conductor en la repetición:**
Mientras ves la repetición, en la vista "Driver View", pulsa **L1/R1** para mover la cámara a la izquierda o a la derecha.



Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos":
Hobby Press. PlayManía.
C/Pedro Teixeira Nº8, 2ª Planta. 28020 Madrid.
También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a:
playmanía.trucos@hobbypress.es.

Vencer al vampiro en Suikoden 2

Hola Playmaniacos: Tengo el juego *Suikoden 2* y una duda. Cuando me encuentro con el vampiro, éste deja de tocar el órgano y se convierte en una araña de 4 cabezas. ¿Cuál es la forma de derrotar a este ser? Por más que lo intento no consigo vencerla. Gracias por adelantado y seguid así.

✉ **Alfonso Rivera (Segovia)**

Para poder derrotar a este jefe, procura empezar cada turno con todos tus puntos de vida y usar toda la magia que tengas y los ataques de equipo. En esta pelea, Sierra juega un papel muy importante, ya que su runa afecta en gran medida al vampiro.

Espíritus en Legend of Dragoon

Hola amigos, tengo una duda en el juego *The Legend of Dragoon*, quisiera saber donde está el Espíritu del Dragoon para Kongol. Gracias.

✉ **David Gil (Madrid)**

Para que Kongol se convierta también en Dragoon, tienes que comprarle al mercader de Lohan, al que le has comprado por mil monedas el Espíritu del Dragoon Dorado, la extraña piedra, gracias a la cual Kongol se convertirá también en Dragoon a partir de ahora.

Códigos para Fear Effect 2

Hola a todos, me llamo Lidia. Quiero felicitaros por vuestra revista tan fantástica, soy una fan de *Fear Effect 2*. He terminado el juego y, al empezar otra vez el juego y usar el puzzle de las figuras geométricas, los códigos que dabais en vuestra revista no vale. Por favor, necesito ayuda.

✉ **Lidia Piquer (Granada)**

Nada de puzzles, simplemente, ve al teclado alfanumérico que hay en la primera pantalla, a la izquierda e introduce cualquiera de estos códigos, te aseguramos que funcionan:
Todas las armas: 11692.
Personajes cabezones: 10397.
Galerías de diseños del juego: Desde la pantalla del título del juego pulsa:
Disco 1: ←, →, ↑, ↓, ↓ y ●.
Disco 2: ↑, ↑, **R1**, **R1**, **R1** y ■.
Disco 3: **L1**, **R2**, **L1**, **R2**, **L1** y ■.
Disco 4: ●, ●, ■, **L2** y ■.
Cada vez que lo hagas, oirás un sonido de confirmación y la pantalla se volverá roja. Ve ahora al menú de opciones y disfruta de la galería de imágenes.

El puzzle del jardín de Drácula: El Último Santurario

¡Hola amigos! Tengo el juego *Drácula: El Último Santuario* y llevo tiempo atascado en el puzzle del mecanismo del jardín de Carfax. Lo he abierto y he colocado el mapa, pero ya no he encontrado lógica para colocar las 4 medallas que he conseguido y las ruletas de triángulos. ¡Y he probado de varias formas!
P.D.: Me gustaría saber si en adelante saldrá alguna guía de este juego.

✉ **José I. (Zaragoza)**

Tras colocar el mapa y ver como se mancha de aceite, mostrando lo que parece un esquema a seguir, echa más aceite de la aceitera y verás la manera de accionar el mecanismo. Primero gira las ruedas para colocar los triángulos correctos que se corresponden con el dibujo aparecido en el papel. Después pon las piedras con el dibujo que indica el papel en las ranuras correspondientes.
En cuanto a la guía, podrás disfrutar de ella el mes que viene.

Wacky Races (PS2)

Todos estos códigos tienen que introducirse en la pantalla para introducir lo que el juego llama "Trampas", siempre después de haber elegido un modo de juego, ya sea Arcade o Aventura.

- **Todas las pistas abiertas:** CHIMPGIVEAWAY.
- **Todos los coches:** MONKEYSPOILERS.
- **Modo para niños:** THOSEWACKYKIDS.

Una vez introducidos, oirás una risa de confirmación y ya podrás activarlos en la pantalla de trampas disponibles.

WDL War Jetz (PS y PS2)

Introduce cualquiera de estos códigos en la pantalla de trucos, en función del resultado que quieras obtener. Todos estos códigos son validos tanto en la versión del juego para PSOne como para la de PS2.

- **Todos los trucos:** TWLVCHTS.
- **Super trucos:** ZTJRWLDW.
- **Invencible:** MRCHBB.
- **Menos daño:** CHNKY.
- **Super blindaje:** FLYNGTNK.
- **Todas las armas:** NFCH.
- **Munición infinita:** SPW.
- **Todos los cohetes:** SHWRM.
- **Cohetes rápidos:** STBLT.
- **Dinero extra:** WRCHST.
- **Dobla la cantidad de dinero:** KCHNG.
- **Sin punto de mira:** SWSSBNK.
- **Power ups permanentes:** GVTBCK.
- **EMC ilimitado:** SMKTRL..
- **Bola bomba:** BMBBLL.
- **Armas de bola bomba:** CDDDHLR.
- **Armas grandes:** PNFL.
- **Armas gigantes:** QDDMG.
- **Disparos más rápidos:** ZPPY.
- **Doble disparo:** TWFRN.
- **Disparos aleatorios:** SPNNY.
- **Bombas nucleares:** FTMN.
- **Máxima destrucción:** CRNFX.
- **Modo flotante:** SKTCHY.
- **Mega convoy:** NPRBLM.
- **Modo Vampiro:** SLRP
- **Todas las secuencias FMV:** DVD o GRTD
- **Modo Fantasma:** SNKY
- **Modo Top Gun:** TPGN

World's Scariest Police Chases (PS)

- **Desbloquearlo todo:**

En el menú principal pulsa:
←, →, L1, R1, ●, ■, R2, L2.
Oirás un sonido de confirmación y habrás desbloqueado todas las armas en Free Patrol y todos los coches, además de varios bonus en la pantalla Bonus Items, en el de Opciones.

- **Todas las misiones:**

En el menú principal pulsa:
↓, ↑, ←, →, ✖, ▲, ●, ■.

- **Todos los lugares de salida (Patrulla):**

En el menú principal pulsa:
↓, ↑, L2, L1, ✖, ▲, R2, R1.



4X4 Evolution (PS2)

Para introducir estos trucos, pausa el juego y luego pulsa la correspondiente combinación.

- **Todos los vehículos:**
L1, L2, R1, R2, ■, ■.

Desbloquearás los 18 vehículos del juego. No tiene ningún efecto en el Modo Carrera.

- **25.000 dólares extra:** L2, ■, R1, ■, R1, L1, ●, L2, ■, R2, ■, R1.
- **Más lento:** L1, L2, R1, R2, ■, ●.
- **Más rápido:** L1, L2, R1, R2, ■, ■.
- **Velocidad normal:**
L1, L2, R1, R2, ●, ●.

MEGAMAN X5 (PS)

- **Armadura Super Nova para Buster X:**

En la pantalla de selección de personaje, ilumina a X Buster y pulsa esta combinación: ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓.

- **Armadura negra de Zero:**

En la pantalla de selección de personaje, ilumina a Zero y pulsa esta combinación: ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.





S.O.S. TRUCOS

Artilugios del Ape Escape

Hola amigos de Playmania, tengo 4 años y me he comprado el *Ape Escape*. En la demo, al pasar el primer paisaje, te salían el coche teledirigido, el radar de monos y el propulsor. ¿Cuándo salen en el juego? Voy por el tercer paisaje y los necesito ya. Gracias por la respuesta.

✉ Pablo Cortés (Granada)

El radar lo conseguirás en el mundo 4, Río de la Jungla, el coche teledirigido en el mundo 16, Ciudad, y el propulsor en el mundo 11, Cueva de Témpanos. No te preocupes si te dejas monos, porque luego podrás volver a los mundos anteriores.

Atascado en Atlantis

¡Hola Playmaníacos! Somos dos hermanos "atascadillos" en *Atlantis*. Cuando pasas por las escaleras ocultas bajo el trono, llegas a una especie de catacumbas donde hay un puzzle al subir una escalera de caracol. Este puzzle está en una sala con columnas y tiene cuatro triángulos verdes, pero no tengo ni idea de qué hacer. ¡Ayúdadnos, por favor!

✉ Isa y Antonio (Córdoba)

Tenéis que rellenar las figuras geométricas con las piezas que están en el centro. Primero, rellenad la figura de abajo en forma de trapecio. Aparecerá una estatua de la que hay que coger otra pieza que está entre la cola y la pierna de la estatua. Utilizad la nueva pieza en el círculo central. Ahora, colocad las piezas en la figura en forma de flecha. Aparecerá otra estatua, con una pieza hacia la mitad de su brazo izquierdo. Usad la nueva pieza en la figura de arriba. Coged la pieza de la estatua, que está entre el hombro y la barbilla. Usadla en la última figura que os queda y aparecerá una figura en forma de lagarto, tocad su boca y se abrirá una puerta. Volved a tocar la boca y pasaréis.

Resucitar a Aeris en Final Fantasy VII

Qué hay, playmaníacos. Tengo 16 años y quisiera que me ayudarais. He leído por Internet que se puede resucitar a Aeris. En unos sitios lo ponían como un rumor, en otro como que era cierto, pero como sé que todo lo que hay por la red no es cierto, prefiero fiarme de vosotros. Gracias.

✉ Rafael Gómez-Cornejo (Ciudad Real)

Has acertado pensando que no todo lo que circula por la red es cierto. En este caso, la respuesta es no, no hay ninguna manera de poder resucitar a Aeris en el juego, su muerte forma parte del argumento y no se puede hacer nada.

Trucos para ISS Pro 98

Hola amigos de PlayManía, me encanta vuestra revista y quisiera saber si me podríais dar algún truquillo para el *ISS Pro 98*. Gracias.

✉ Álvaro Sánchez (Madrid)

Equipo clásico de estrellas: Ilumina la opción "Exhibición" en la pantalla de selección de modos de juego y rápidamente pulsa: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖. Oirás aplausos, lo cual confirmará el truco. En la pantalla de selección de equipo, pulsa y mantén apretados **L1+R1** para que el equipo "Classic All Stars" aparezca y pulsa ✖ para seleccionarlo.

S.O.S. para Dino Crisis 2

¡Hola "friends" de PlayManía! Me llamo Vicente y os escribo porque tengo un problema con el *Dino Crisis 2*. Estoy atascado en una zona del principio donde me piden una mascarilla antigás, ¿dónde puedo encontrarla?

✉ Vicente Gil (Barcelona)

Podrás encontrar la máscara antigás después de enfrentarte a cañonazos con el Tiranosaurio Rex. Se encuentra en la "carretera" de metal, a la izquierda de la puerta que te permitirá salvar la partida. Eso sí, si estás al principio del juego olvídate de momento, porque aún te queda un buen trecho hasta que puedas coger y usar la mascarilla.

La bomba de El Mañana Nunca Muere

Hola, PlayManía, me he quedado atascado en la cuarta pantalla de *El Mañana Nunca Muere*, ¿podríais decirme cómo se consigue sacar la bomba del cuadro? Gracias.

✉ Javier Rodríguez (Almería)

Empuja en primer lugar el archivo que verás en la habitación. Después, dirígete hacia el cuadro y usa en él el F. Scan para conseguir abrir la caja fuerte.

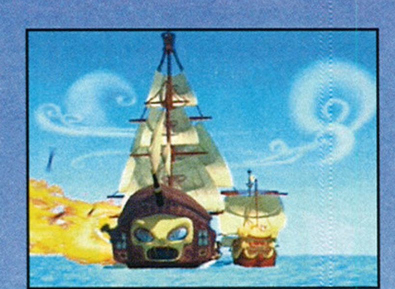


La sombra de Monkey Island es alargada...y si no que se lo digan a Guybrush Threepwood, que siempre acaba volviendo al mismo sitio una y otra vez. Este chico no aprende nunca. Menos mal que estamos aquí para echarle una mano con nuestra guía, que si no...

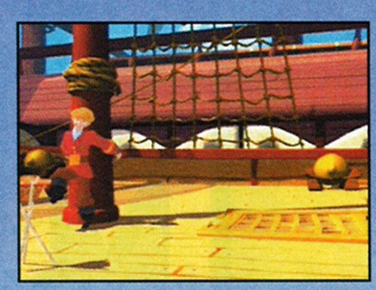
Prólogo

Tras un pequeño resumen de las aventuras de nuestro embotado héroe, nos veremos inmersos en un abordaje a mitad de camino de la Isla Melee. **Nuestro protagonista está atado a un mástil** mientras el resto de la tripulación, incluida su esposa Elaine, lucha contra los piratas rivales. Cuando tengas el control, mira hacia el **brasero lleno de carbones al rojo** y patéalo para tirarlo al suelo. Sin pensártelo dos veces, coge un de esos **carbones** con los pies y comprobarás que nuestro pirata de pacotillla bien podría jugar en el Real Madrid con esa habilidad. Gira poco a poco hasta que puedas lanzarlo de una patada al **cañón cargado** que hay en la parte derecha de la pantalla. Tras encenderse la mecha, el barco rival se hundirá por el terrible cañonazo y los enemigos se rendirán. Con la tranquilidad recién adquirida, nos aproximaremos a la costa de la Isla Melee, donde esperan ansiosos por ver a su gobernadora después de tanto tiempo un número de habitantes aproximado de... cero.

Tras la sorpresa inicial provocada por el poco entusiasmo de la plebe por recibir a su amada gobernadora, seremos conducidos por un mono hasta la mansión de Elaine. Lo que seguro que no espera la esposa de Guybrush era encontrar a un tipo con una catapulta haciendo trizas su bonita casa. Tras una conversación un poco tensa, Elaine se irá y dejará a tu cargo la misión de **detener al catapultero.**



Guybrush puede ser un poco botarate, pero a veces hace las cosas bien.



Este primer puzzle te servirá para cogerle el truco a los controles y la mecánica.

Cosas que hacer en Isla Melee cuando estás muerto

Aperitivos de cecina

Tras hablar con él un poco y preguntarle cómo podría dejar de tirar pedruscos a nuestra mansión de manera temporal, averiguaremos que sólo lo hará si tuviese aperitivos. Abandona la zona y sal del jardín hacia el pueblo. Una vez en él, sigue por el camino que lleva a la zona inferior derecha de la pantalla y verás a dos piratas charlando. Pasa de ellos de momento y sigue hasta que veas el **bar Scumm**.

Entra y encontrarás a un par de piratas jugando a los dardos. Si quieres, puedes poner a prueba su asombrosa puntería hablando con ellos. Ve hacia la derecha y habla con el **camarero** para que te cuente un montón de cosas, entre otras la existencia de un promotor australiano que está quedándose con toda la isla. Pídele que te sirva unos aperitivos y averiguarás que los últimos lo tiene un pirata borracho que hay en un rincón. Ve hacia el fondo y habla primero con el de la izquierda, con **Ignatius Queso**, el dueño del bar Scumm. Tras preguntarle si quiere enrolarse en tu barco, **tendrás que retarlo a un pulso de insultos**. El juego consiste en elegir un insulto y esperar a que tu rival no conteste con la frase adecuada, mientras tú te defiendes de sus ingeniosas frases usando el mismo mecanismo. Los insultos se realizarán de manera aleatoria y tendrás que contestar usando una respuesta que tenga cierta lógica (dentro de la peculiar lógica del juego, claro). Tras un desternillante rifirrafe, vencerás y lo contratarás como **timonel** de tu futuro barco, aunque primero debes resolver el tema de los aperitivos.

Para ello, dirígete al pirata que hay en la mesa de al lado. En su mesa están los aperitivos que necesitas, pero el borracho no permitirá que le dejes sin tapas con las que acompañar una refrescante jarra de grog. Reparando antes en el **globo azul** que hay a su lado, abandona la mesa y ve hacia la entrada. **Habla con los lanzadores de dardos** y pícales apostando a que no pueden acertar al blanco que tú digas. Su orgullo hará acto de presencia y podrás retarles a que le den al globo azul de la mesa del borracho. Gracias a su puntería, el globo explotará y el borracho quedará completamente "grogui" del susto. Coge ahora la **cesta de aperitivos** y sal del bar. Ve a la derecha y abandona el pueblo para ir al **puerto**. A la izquierda, junto a una máquina de Grog hallarás una **cámara de goma**. Cógela y habla con la mujer que vigila los barcos para averiguar que sin una autorización gubernativa o algo por el estilo no dejará que te lleves uno de sus queridos barcos a ningún lado.



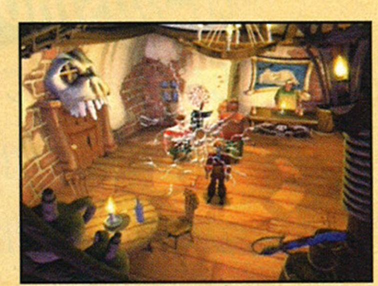
Elaine tiene un serio problema con ese tipo encorvado de acento italiano.



Debido a la política del bar Scumm, no te servirán los aperitivos que necesitas.



Para contratar a Ignatius como timonel, tendrás que vencerle en un peculiar pulso.



Los jugadores de dardos del bar tienen una puntería realmente asombrosa.

Charles L. Charles

Ahora ve hacia la mansión, parándote antes a hablar con el par de piratas que hay junto a una casa, cerca del bar Scumm. Tras mucho indagar, averiguarás que se trata de **Otis y Carla**, parte de tu antigua tripulación. Al proponerles si quieren formar parte de tu futura partida, verás que, debido al trato que recibieron de ti en su última aventura, no irían contigo ni a comprar el pan. Ante tal perspectiva, lo único que puedes hacer es **ofrecerles alguna recompensa** por acompañarte, como un par de cómodos trabajos de funcionario, por ejemplo. Sigue hablando con ellos si quieres y luego dirígete a la **mansión**. Junto al edificio, hay un **cáctus** con forma de horquilla, donde deberás usar la cámara elástica y así formar una especie de tirachinas. Ahora ve hacia el **operario de la catapulta** y ofrécele unos aperitivos de los que conseguiste en el bar Scumm. Aprovecha que el tipo se va durante unos instantes a degustar tan exquisito manjar y **trastea en los controles de la catapulta**. El operario de acento italiano volverá entonces y la calibrará para que apunte al cactus. Tras el disparo de prueba, la roca rebotará en la cámara y le dará a la catapulta, arrojándola por el acantilado que hay detrás.

En ese preciso momento aparecerá **Charles L. Charles**, que hablará con Elaine sobre aburridos temas de política. Al final, como siempre, el marrón le caerá a Guybrush y **le encargarán ir a Isla Lucro para buscar a los abogados de la familia**. Entra en la mansión y encontrarás a Elaine preparando su campaña. Habla con ella y dile que no puedes requisar un barco hasta que ella te dé un **Símbolo Gubernativo de Isla Melee**. Luego ve a la derecha y, sobre el mueble que hay a la izquierda de la ventana, hallarás un **papel de solicitud de empleo de funcionario**. Tras leerlo, entrégaselo a Elaine para que te lo firme y sal con él de ahí. Corre hacia los piratas Carla y Otis y entrégales el contrato para que formen parte de tu tripulación. Ahora **sólo falta hacerte con un barco**. Ve al puerto y enséñale a la encargada de los navíos tu símbolo gubernamental. De mala gana, la germana de dará como medio de transporte un "bonito" barco de color rosa. Cuando toda tu tripulación esté a bordo, os dirigiréis a Isla Lucro en un viaje movidito.



Cuando consigas la cámara de goma, ve hacia la mansión y úsala en el cactus.



Como Gobernadora de la isla, Elaine tiene cierta autoridad en temas administrativos.



La vigilante del puerto nos dejará este..."bonito" barco rosa.



Antes de entregar a Elaine el papel del gobierno, te conviene leerlo.

Isla Lucro

La herencia del abuelo Marley

Esta isla es bastante más amplia que Isla Melee, por lo que tendrás que recordar donde están cada una de las instituciones importantes. Para empezar, ve hacia el fondo y sube las escalerillas para luego ir hacia la izquierda hasta dar con una casa azul, el **Bufete de W.T.D.**. Entra y, tras una charla, los chupatintas te darán una **carta escrita por el abuelo de Elaine** en el que le deja a su nieta algunas pertenencias. Sal para dejar a los abogados trabajar y ve al **Banco**, que está justo a la izquierda. Tras despachar la cajera a un extranjero (quédate con su careto), habla con ella y conseguirás entrar en la caja fuerte. Aparecerá **un ladrón disfrazado** de pirata sin cereb....estoo, de Guybrush, y **te robará la herencia** del abuelo Marley. Registra la cámara de seguridad en la que estás y conseguirás una **espada vieja** y una **esponja marina mediana**. En el suelo hay un **pañuelo con las iniciales P.P.**, una **esponja marina grande y otra pequeña**. Luego mira en el hueco de la pared y recoge una **botella de grog** y una **caja de música**. Ve hacia la puerta de la cámara y usa en la bisagra de abajo la espada vieja para hacer que salte y formar una pequeña grieta. Rellénala con las tres esponjas marinas y luego empápalas con la botella de grog para que aumente de tamaño y la puerta salte de sus goznes.

Una vez fuera, con la confusión serás arrestado y llevado al **Palacio de Justicia**. Cuando hables con el inspector y te deje en libertad, enséñale el pañuelo y ve hacia el fondo para recoger de un rincón una **lata de grasa de pollo**. Habla con Otis, que también ha sido apresado y sal fuera. »



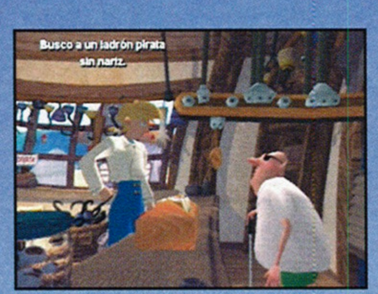
El bufete de abogados de la Isla Lucro se pondrá a trabajar en el caso de la mansión y, además, te dará la Herencia de los Marley.

Cuando te encuentres examinando el cofre, aparecerá Pete el Napias disfrazado de ti y se lo llevará casi todo. ¡Maldito!

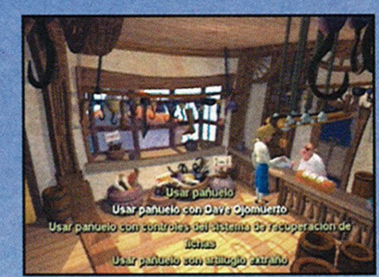
» Ve a la izquierda, hacia el tenderete de color rosa. Después de que **Hugo**, el propietario, intente convencerte de que le compres un perfume que huele a LeChuck, coge la **colonia** que hay a su derecha y un **pulverizador vacío** del montón de la izquierda.
Luego abandona este aromático lugar y ve hacia la izquierda hasta que llegues al final de la calle, donde hallarás la **tienda de prótesis** que todo pueblo pirata que se precie debe tener. Entra y conocerás a su dueño, **Dave Ojomuerto**, un ciego con un sentido del olfato superdesarrollado. Entrégale el pañuelo que tienes para que lo huela y te dirá que para reconocer al dueño necesita ese mismo olor pero amplificado, ya que el resfriado que tiene le impide que su nariz funcione a pleno rendimiento. La única forma de conseguir ese olor amplificado es hacer un perfume que huela como el pañuelo.



Otis también ha sido detenido y está encerrado. ¿Podrás liberarle?



Dave Ojomuerto será de gran ayuda a lo largo de tus aventuras por Isla Lucro.



Su principal cualidad es un olfato superdesarrollado. Aprovéchalo.

Eau de toilette Napias

Para saber los ingredientes que debe llevar tan repugnante colonia, usa el pañuelo varias veces y toma nota de las pistas que te dan. Antes de nada necesitas una base para el perfume: **agua**. Para ello ve a la **fuente** que hay enfrente del tenderete de perfumes y usa el **frasco vacío** en ella para obtener colonia casera. Ahora ve al negocio a la derecha del de Hugo, la **tienda de bastones**. Allí verás como el **Señor Mandril** (ya lo conociste en el banco) se lleva un bastón. Tras hablar con el anciano propietario y averiguar algo más sobre tan peculiar cliente, coge las **virutas** que hay en el suelo y **mézclalas con el perfume casero**. Sal y ve hasta casi la escalerilla que lleva al puerto para encontrar la **tienda de cebos**.
En tan nauseabunda atmósfera encontrarás al dueño (que te contará cosas interesantes) y, en el otro extremo de la tienda, un cajón lleno de **cebos gratuitos**. Coge uno y **mézclalo con tu perfume casero**. Sal de ahí, no sin antes haberte deleitado con el circo de termitas que hay en un rincón, y ve hacia el bufete de W.T.D. para abandonar el pueblo por el camino que hay a su izquierda y así salir a la selva de la isla. Desde ésta, podrás llegar a la **"mansión imponente"**. En el jardín, delante justo de una aterradora fuente, encontrarás una **flor** que también te servirá para el mejunje de perfume que estás montando.
No entres de momento en la mansión y vuelve a la selva para dirigirte a los **pantanos**. Allí verás, junto a una balsa que todavía no debes usar, un **charco de pestilente agua**, el último ingrediente de tu perfume.
Ahora sólo tienes que usar el perfume en la prodigiosa napia de Dave Ojomuerto, en la tienda de prótesis. Cuando éste huela tan repugnante aroma lo reconocerá enseguida como el de nuestro ladrón de pacotilla. Aunque te dará el nombre de este último, no podrá proporcionarte los datos de la dirección porque están apuntados en las fichas de su **base de datos Fichamatic**. Por desgracia, el mono encargado de usarlo se ha largado.



Nadie sabe qué hace un circo de termitas en una tienda de anzuelos, pero en un futuro cercano te serán de mucha utilidad. Aunque antes deberás averiguar cómo llevártelas.

Para poder usarlo tú, tendrás que apuntar las tres iniciales del nombre aleatorio que te ha dado. De esta manera, debes colocar los tres símbolos correctos en la máquina, sabiendo que cada uno de estos símbolos tiene asignado un grupo de letras determinadas. Éstas suelen venir en grupos de 4 ó 5, pero siempre ordenadas según el abecedario, es decir, el símbolo del conejo es probable que tenga asignadas las 4 primeras letras: A, B, C, D. El siguiente símbolo, las cuatro o cinco siguientes (E, F, y así). **El orden de los símbolos es el siguiente:**
Conejo
Árbol
Calabaza
Mono
Plátano
Así, si por ejemplo tienes las letras O. C. F., deberías situar los símbolos en este orden: mono, conejo, árbol. Tras unas cuantas pruebas obtendrás con facilidad la **ficha** de nuestro hombre, aunque las instrucciones para llegar hasta su casa que en ella se detallan son bastante confusas.
Sin preocuparte demasiado de eso de momento, debes hacerte con un par de objetos, tan absurdos como de costumbre.

El último de los ingredientes de la colonia es un poco de agua estancada. ¡Arrghh!



El mecanismo Fichamatic es realmente fácil de usar. Haz varias pruebas antes.

Las instrucciones para llegar a la guarida de Pete son muy poco claras, ¿verdad?

La paradoja temporal

Ve hacia el bufete y verás en la parte inferior de la pantalla un camino de baldosas que lleva hasta un pareja de honrados ciudadanos jugando al ajedrez. Tu misión es hacerte con el **reloj** que hay en la mesa, pero para eso **tendrás que distraerlos** antes. Empieza a hablar con el de la izquierda e intenta distraerlo continuamente con frases como "tienes una araña en el hombro" o "mira...una lagartija gigante". También podrás sonsacarle que el de la derecha sólo se distrae con cosas relacionadas con Brittany, la cajera del banco. Así que será con comentarios sobre ella con lo que lograrás que se distraiga lo suficiente. Al cabo de un rato, los dos acabarán por tirar las fichas del tablero y comenzarán a discutir. Es en ese momento cuando debes aprovechar para coger el reloj de la mesa y largarte a toda pastilla. Luego ve hacia la tienda de cebos y cerca de la puerta encontrarás un **pato** (vivo) que debes añadir a tu inventario. Sal al mapa de isla y ve hacia los **pantanos**. Ahora toca resolver uno de los acertijos más inspirados de todo el juego: **el viaje por el lago del tiempo**. Coloca el reloj que has conseguido en la balsa y monta en ella. Verás como **un reloj aparece en la parte inferior de la pantalla y una brújula en la superior**. Mira las instrucciones de la guarida del Napias y verás una **lista de horas** con una dirección a su derecha (1:50 O (Oeste) por ejemplo). En cada zona del lago, el reloj te marcará una hora diferente y para saber en que dirección avanzar no tienes más que buscar en las instrucciones esa misma hora y seguir hacia la dirección que te indique y en la dirección que ponga para esa hora determinada.

Llegará un momento en el que aparecerás junto a un **portón metálico** y otro Guybrush (tu "yo" del futuro) del otro lado. Antes de hacer nada **saca papel y lápiz, porque lo que ocurra ahora es importante y suele ser aleatorio**, por lo que no podemos ayudarte mucho. Debes apuntar todo lo que ahora sucederá por riguroso orden. Nada más empezar, te dará una **llave maestra**. Tras eso, te tocará preguntar a ti de entre 3 posibles opciones, por ejemplo "¿Tú quién eres?". Él contestará una frase determinada que también debes anotar para luego darte una **pistola** y un **pollo de goma** en un orden en particular. Con esos objetos en tu poder, le preguntarás en que número estás pensado y él acertará (anótalo también). Ahora abre el portón con la llave maestra y te dará una **cuerda**, para luego cruzar y seguir su camino. Sigue tú el tuyo como ya sabes hasta que te vuelvas a encontrar en la misma situación, pero esta vez en la piel del Guybrush del futuro (el que está al otro lado de la valla). Debes preguntar, contestar y entregar los objetos en el mismo orden que ocurrió antes para que no se produzca una paradoja temporal y un vórtice os devuelva al punto de inicio. Cuando lo consigas, ve por donde tengas que ir y continúa hasta llegar a la **guarida de Pete el Napias.** Observa la jaula para centollos y acércate a la caseta, para oír como maquinan el Napias y el Sr. Mandril. Cuando éste se vaya, tendrás que pensar cómo atrapar al rufián. **Usa la lata de grasa de pollo en el felpudo** que hay delante de la puerta y luego acércate a la ventana. Como ya sabrás, Pete el Napias perdió su protuberancia olfativa por culpa del ataque de un pato, y que mejor forma de espantarlo que metiendo el pato vivo que tienes por la ventana. Cuando salga dando alaridos, resbalará y caerá dentro de la **jaula**.



En el muelle encontrarás a este par de sesudos jugadores de ajedrez. El reloj que usan para los turnos es imprescindible para guiarte por el Lago del Tiempo.

Tras regresar al Palacio de Justicia con el ladrón, todavía **te quedará buscar las pruebas de tu inocencia**. Así que sal de ahí y ve hacia el banco para descubrir una **alcantarilla** en el suelo. Levanta la tapa usando la espada rota (que, por cierto, perderás) y lee lo que hay inscrito en ella. Verás que **hay escritos los nombres de tres personas** (dos hombres y una mujer) formando dos parejas. Anótalas (son aleatorias) y ve a la tienda de prótesis. Habla con Dave Ojomuerto y dile que quieres regalos para tus amigos, pero de los que son gratuitos. Cuando empiece a formar una absurda historia con tu ayuda, proporciónale los tres nombres para recibir una **porción de piel artificial.** Si repites el juego cambiando de parejas, recibirás más prótesis (estómago, culo, corazón, cabeza, hígado, pie e intestinos). Si combinas estas siete partes formarás tu **Abominación de la Naturaleza**, que aunque no sirve para nada, merece la pena verla.



Éste es uno de los puzzles más inspirados del juego. Lee el texto atentamente.



Aunque ya lo esperábamos, aquí descubriremos quién está detrás de todo.



La combinanción de grasa de pollo con un pato vivo resultará fatal para Pete.

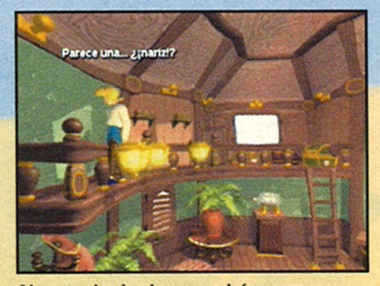
Libre otra vez

Ve a la alcantarilla y coloca la piel protésica en el agujero para luego subirte en ella. Como verás, lo de superflexible era totalmente cierto y Guybrush saldrá disparado para colarse por la ventana que hay en el segundo piso del banco. Una vez dentro, baja las escaleras y ve hacia la zona inferior para hacerte con un **Supperware**. Luego acércate a la pared de la derecha y verás una **cadena** de la que tienes que tirar. Se encenderán las luces y una extraña sombra aparecerá en la pared de la izquierda, en lo alto. Ve hasta ella y encontrarás la **nariz artificial del Napias**, que hará que el inspector aparezca por sorpresa y se la lleve. Además, tendrás la oportunidad de echarle un vistazo al desarrollo de las elecciones en Isla Melee.
Ahora toca buscar el botín, y con el Napias encerrado, nuestra única pista es el Sr. Mandril. Antes de ir hacia su mansión necesitarás algunas "herramientas". Ve hacia la **tienda de prótesis** y verás junto a la entrada una **cesta con una mano de madera**. Al intentar cogerla, Dave Ojomuerto te oirá (también tiene superdesarrollado el oído) y tendrás que dejarla en su sitio. Ve hacia donde él está y usa **la caja de música.** Mientras suena la melodía puedes actuar sin que te oiga, por lo que tendrás que ir corriendo a la cesta y hacerte con la mano protésica. Con ella en tu poder, recoge la caja de música y dirígete a la tienda de cebos. Allí **debes usar la mano de madera con el circo de termitas** para que éstas pasen a la prótesis y te las puedas llevar sin que el dueño se entere y **coge otro cebo gratuito**. Ahora sí, ve a la **mansión del Sr. Mandril** y pasa al interior de la misma. Habla con él e incúlpale en el tema del robo del banco y dile que has visto los botines del Napias. Él te preguntará qué aspecto tienen, escoge una respuesta y verás como sale con su bastón fuera de la mansión por la ventana sin que le pase nada. Síguele, internándote en la jungla, para perder al poco tiempo su rastro entre la maleza. Regresa a la mansión (él volverá a estar allí) y, antes de nada, **rocía el ornitorrinco que tiene a los pies con el frasco de colonia** que posees (no con el que creaste tú, sino el otro). Enfurecido, romperá su bastón y saldrá a encargar otro. Regresa al pueblo y ve a la **tienda de bastones**. Su bastón es el que está en la pared, a la derecha. Usa en él la mano infestada de termitas y en ese momento aparecerá el Sr. Mandril para llevárselo, dejando tras de sí un **rastro de serrín**. Regresa a la mansión y repite la acción de antes para que Don Kangú salga de su morada de nuevo. Sigue el rastro de serrín y acabarás llegando a una **isla** en un pequeño lago. Ve hacia el fondo y camina a la izquierda para descubrir, detrás de los árboles, un **pasadizo secreto**. Baja por él y estarás en una pequeña **sala** con todo tipo de objetos inútiles y una **mesa con un botón**, además de un completo bar. Púlsalo y se abrirá una ventanal por el que se puede ver la **Herencia de los Marley.** Sube de nuevo al exterior y tírate al agua por el borde superior del islote. Guybrush caerá hasta el fondo y está demasiado oscuro para ver algo. En el inventario, **combina el cebo gratuito con el Supperware** y espera a que los peces luminosos que pasan por allí estén cerca para abrirlo. Uno de ellos se sentirá atraído y se meterá en el supperware, dando lugar a una improvisada linterna acuática. Entra por el agujero de la izquierda y llegarás junto al **botín**. Recógelo todo, incluido el **tornillo** que caerá del cofre y vuelve al agua. Sal a la superficie por la rampa de arena de la derecha y ve al pueblo. Entra en el **Palacio de Justicia** y muestra al inspector el botín y el tornillo para contemplar una escena en la que Pete el Napias escapa de las garras de la justicia.



Quizá la fragancia de LeChuck no sea la más adecuada para un ornitorrinco.

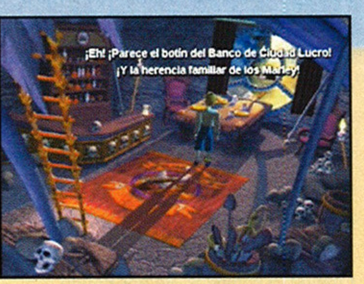

Gracias a las termitas, podrás seguir el rastro de Kangu hasta el botín.



Al encender las luces, podrás ver una sospechosa sombra en la pared.



Que mejor manjar para una termita que una sabrosa mano ortopédica de madera.

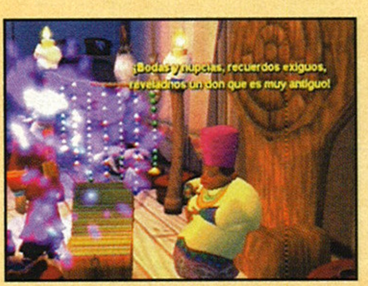


Pulsa el botón de la mesa y verás a través del cristal la Herencia de los Merley.

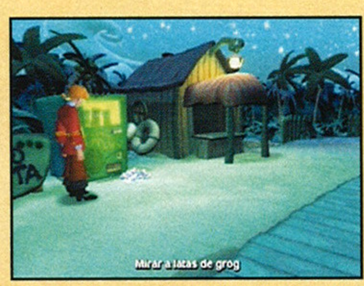
La furia del Manatí

¿Dónde está el insulto matarile, rile, rile...?

Tras averiguar con espanto que **Charles L. Charles no es otro que el mismísimo LeChuck,** tendrás que averiguar algo sobre ese **Insulto Definitivo**. Ve al pueblo y entra en la **Casa Internacional de Mojo**. Dentro, entre otros muchos trastos vudú, verás una **mano gigante con un dedo diferente** a los demás. Tira de él y en la pared de la derecha aparecerá la sacerdotisa vudú que aparece en todos los capítulos de la saga. Habla con ella largo y tendido y conseguirás que extraiga del cofre de la Herencia Marley unos **pendientes**, un **collar** y una **pluma a pluma encadenada**. Según la sacerdotisa, **falta el cuarto regalo de boda**, algo...azul. Sal y ve al mapa de la isla para visitar la **casa de Meathook**.

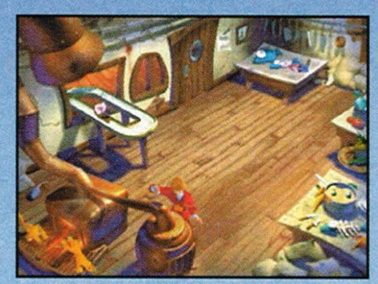


Sólo la hechicera vudú le encontrará cierto sentido a los raros regalos de boda.



No una, sino un montón de latas de grog conseguirás con una sola monedita.

Habla con él (tiene que colocar un cubo a su lado) para averiguar que esa cosa azul no es sino un **cuadro** y que debe estar en algún lugar de la isla. Luego quítale un **pincel** del cubo que hay junto a él y ve al **puerto**. La "Führer" no está, así que podrás acercarte a la **máquina de grog**. Mira en la ranura y encontrarás una **moneda** que tendrás que usar en la misma máquina. Tras patear, insultar y golpear a la máquina, dejará caer unas **latas de grog**. Coge una y regresa al pueblo para entrar en el antiguo **bar Scumm**, ahora llamado Bar Lua. Tras hablar con la gente que por allí pulula y averiguar qué le ha pasado al local, ve a los taburetes de la derecha y siéntate. Verás un canal con agua por el que circulan los platos que se sirven, montados en pequeños barcos, movidos mediante un mecanismo que hay bajo ellos. Si miras a la pared de enfrente, descubrirás un **cuadro** bastante sospechoso, pero que no podrás coger aún. Llama a la **camarera** y pide el único plato cocinado que hay. Al poco tiempo, aparecerá por el canal un barco en llamas, tu comida. **Usa el pincel para atascar el mecanismo de movimiento** y hacer que el barco en llamas se pare justo debajo del cuadro. Úsalo cuando el barco esté más o menos detrás de la columna de la derecha y acertarás en el cálculo. El cocinero saldrá para ver qué ha pasado. Corre mientras tanto a la **cocina** y verás una maquinaria en la parte inferior de la pantalla. **Usa la lata de grog en el tanque** que hay a la derecha y la llamarada del barco crecerá, derritiendo la capa de cera del cuadro y dejando al descubierto el **mapa** que buscas. Si no aciertas a la primera ni a la segunda, tendrás que hacerte con otra lata de grog en el puerto para repetir la acción hasta que te salga. Finalmente, **el cocinero te regalará la "obra maestra"** y podrás irte. Ve al puerto a visitar a tu tripulación. Si observas el **mascarón de proa**, verás que tiene unos agujeros en las orejas. Usa los **pendientes** en ellos y el mascarón cobrará vida. Aunque tan dulce figura no se corresponde con esa actitud macarrónica, habla con ella. **Ponle el collar, la pluma a pluma encadenada y entrégale el cuadro.** Tras una visita de Elaine, zarparás rumbo a **Isla Jambalaya**.



Nunca habrías pensado que una lata de grog sirviera para eso, ¿a qué no?



Con una buena llamarada conseguirás derretir la cera que cubre el cuadro.

El paraíso del turista

Examina el **cuadro azul** y verás en el reverso un **dibujo de lo que parece ser el Insulto Definitivo. Está formado por tres partes: un hombre dorado, una cabeza de mono plateada y un sombrero de bronce**. Sube las escaleras que hay en la playa y ve a la derecha para entrar en el **Café Bucanero Estelar**. Antes mira por la ventana y verás una **taza**. Pasa dentro y cógela de entre las plantas. Luego ve a la barra y **pide un café al camarero para que te la llene de grogoccino**. A la izquierda, en la barra hay unos **minibocadillos con Schmear Whiz** que te gustaría tener. En la zona central hay una **turista** mirando productos. Habla con ella y sabrás que hay un **concurso de saltos** en el que el trofeo es un hombre dorado, una de las partes del Insulto Definitivo. A su lado verás su bolsa de compra en la que hay una **jarra** con el logotipo del Bucanero Estelar. Cógela y sal para ir al **Planet Threepwood**, donde encontrarás a **Murray** (si has jugado a la anterior entrega de la saga, ya lo conocerás) de portero. Habla con él y entra.

En un rincón hay un **turista** que te dirá que en el restaurante dan, en ocasiones especiales, una **jarra de cabeza de mono plateada**. Sal ahora y ve al puerto para usar la barca que hay junto a tu barco rosa. Con ella podrás llegar a la **casa ostentosa de Stan**, en el sur de la isla. Empieza a hablar con él y descubrirás que su berborrea podría dejar dormido al más intrépido aficionado a los "afterhours", aunque, eso sí, te regalará uno de los **folletos** que hay en la mesa. Si le preguntas por los bienes raíces que ofrece, **te dirá que si soportas su discurso de tres horas, te dará un vale para una cena especial en el Planet Threepwood.** Tras dos horas y 57 minutos de insoportable cháchara, Guybrush se quedará sopa y no recibirá el preciado premio. Elige la taza de grogoccino y bébetela para despejarte y ser así capaz de soportar el discurso enterito. Por fin, y con la cabeza como un bombo, lograrás el vale del restaurante. Antes de regresar al Planet Threepwood, coge el **bote de pegamento** que hay a la izquierda de la puerta de la casa de Stan y vete de allí.

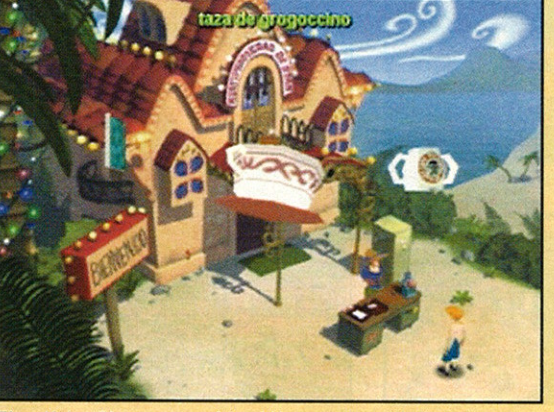
Cuando llegues al restaurante, habla con la camarera y dile que quieres comer ya. Para pagar, usa tu vale y te sentarán en una mesa con la **jarra-mono**. Si intentas llevártela, la camarera se dará cuenta y te sacará los colores. Cerca de allí, verás a un **pirata menudo que hace caricaturas**. Pídele que te haga una junto a la jarra y contesta lo que quieras a las tres preguntas que te hará para inspirarse. Cuando tengas en tu poder la **caricatura**, usa el pegamento en ella. Luego podrás usar la caricatura pegajosa en la taza con el logotipo del Bucanero Estelar. De esta forma, te quedará una imitación cutre de la jarra-mono. Pega el cambiazo y nadie se dará cuenta.

Sal de ahí y ve de nuevo al puerto para tomar el bote y dirigirte a la isla que hay al Este, tratando antes con el **militar flipao** del barco que hay entre ambos islotes.

Tras hablar un poco con él, atraca en la **Isla del Este**. Allí, debes ir hacia el fondo, a **una casa de color azul**. »



Como podrás ver en el dibujo del cuadro, el Insulto Definitivo tiene tres componentes. Pregunta a los turistas por ellos.

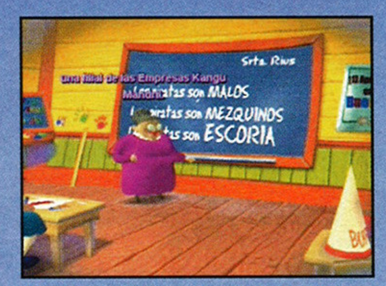


El ya típico Stan aparecerá también en este capítulo de la saga, aunque ahora tendrá una profesión menos tétrica.

» Habla con la **mujer bajita** y sabrás que **es la profesora de un curso de transmogrización para convertir a piratas en sumisos consumidores**. Tras hablar con ella y enterarte de qué va el curso, **apúntate** y pasarás directamente al examen final. En él, se te harán tres preguntas sobre comportamiento cívico y tú, como buen pirata, debes contestar las preguntas más brutas de todas las disponibles, las más erróneas y salvajes. Si lo haces lo suficientemente mal, recibirás un **capirote** de humillación y si hay en ti un leve rastro de buen consumidor recibirás el **certificado de transmogrización**. Tu objetivo debe ser el capirote, así que si no lo consigues a la primera, sigue intentándolo, ¡Ánimo Campeón!



Sólo en un juego como éste podremos ver a una calavera como portero de un local.



El curso de transmogrización finalizará con un examen final. ¡A por el suspenso!

Guybrush: saltador olímpico

Regresa a la isla de Jambalaya y, desde el mapa, ve a la **roca de salto** que hay en el Oeste. Allí conocerás a **Marco del Pollo**, el actual campeón del mundo de salto. Tras hablar con él y escuchar sus pintorescas historias, **dile que le retas a un salto**. Después de desternillarse, te dirá que antes de nada **necesitas un certificado que te acredite como apto**. Para obtenerlo **habla con los tres jueces** que hay en la mesa de la izquierda. Con tu certificado en la mano, podrás volver y retarle por fin. Como verás, las puntuaciones que obtendrás, serán acordes con el lamentable despliegue de la habilidad que has mostrado. Para averiguar como puedes mejorar algo tan horrible, **habla con los tres jueces**. El primero de la derecha te dirá que **debes imitar los movimientos de Marco del Pollo**, que siempre son tres por salto. **Hay cuatro únicos movimientos** que se usan con una dirección del pad:

Pasar por la quilla: ↑
Barril de ron: ↓
Espadachín girante: →
Mono alfa: ←

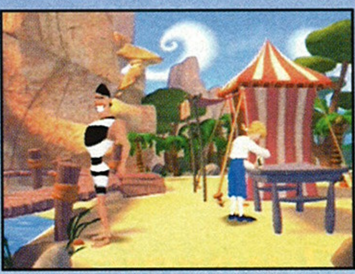
Luego habla con el del medio (el oriental) y sabrás que **una de las claves es no salpicar** al entrar en el agua. Algo para lo que necesitas tener la forma más aerodinámica posible, y que mejor forma que la que te proporciona el **capirote** que has conseguido. Luego intenta hablar con el portugués de la izquierda y descubrirás que te puntúa tan bajo porque está sobornado por el señor Mandril. Para ganarte a este personaje y que te puntúe justamente, debes coger el **folleto** que conseguiste en el negocio de Stan y examinarlo. Verás que en la foto sale el juez acompañado por una señorita rubia que no es su mujer. Enséñaselo y accederá "amablemente" a ser imparcial contigo. Con todas estas instrucciones, **vuelve a retar a Marco** y cuando le veas saltar, anota los movimientos que va a realizar (son aleatorios). Cuando te toque saltar, ponte el capirote y ve al trampolín.

En el momento que veas que Guybrush empieza a dar saltos sobre la tabla, introduce los tres movimientos mediante la cruceta del pad que corresponden a los que ha hecho antes Marco (podrás ver tres estatuillas a la izquierda según vayas marcando los movimientos). El salto ha sido todo un éxito pero has quedado empatado. Ahora te toca a ti saltar primero, por lo que podrás hacer los tres movimientos que quieras. Sin embargo, Marco del Pollo conseguirá un 11 de nota final, por lo que no conseguirás el trofeo. Si te has fijado bien, verás que antes de realizar su salto, Marco se metió en el vestuario para untarse aceite de bebe de foca del frasco que había en la mesa de al lado. Ve hacia esa mesa y, desde el inventario, **cómete los minibocadillos** con Schmear Whiz. De tan mal que saben, Guybrush no podrá acabárselos y obtendrás un **"suculento montón de trozos de bocadillo masticados y Schmear Whiz"**. Usa estos últimos en el bote de aceite de foca y prepárate para retar a Marco otra vez. Realiza los dos saltos como ya sabes y cuando le toque a él, verás lo que es volar con poco estilo. Por fin, después de tanto esfuerzo, el **trofeo** será tuyo.

Los tres jurados te explicarán como debes saltar para ganar a Marco del Pollo.



Coge una de las pastitas del bar y pruébalas. Verás lo que es algo horrible.



El secreto de Marco del Pollo está en el bote de aceite de bebé de foca.



Antes de saltar a la piscina debes tomar la forma más aerodinámica posible. Para eso, ponte ese bonito capirote.



Cuando Marco del Pollo se disponga a saltar para obtener de nota un 11 (¿?), se llevará una desagradable sorpresa.

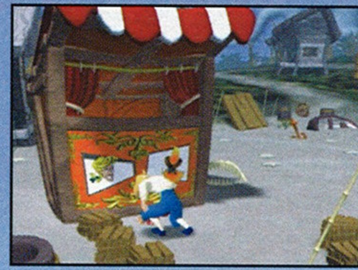
Los loros gemelos



Si no llevas un DNI encima que demuestre que eres mayor de edad, nada de alcohol.



Acciona la alarma contraincendios para que la profesora abandone la escuela.



Cuando el marionetista se vaya, coge sus juguetes. Te harán falta luego.



Este es el hijo de LaFeete y sus dos loros gemelos te serán imprescindibles.

Ya sólo queda el tercer componente del Insulto Definitivo, para lo que, como siempre, necesitaremos primero los objetos adecuados. Lo primero es ir al único local del pueblo donde todavía no has estado: la **Microgrogería**. Allí encontrarás a **Carla** sumiendo sus penas en alcohol. Habla con el camarero y pídele algo de beber para que te sirva un **jarra de grog flojucho** (sin DNI, no puedes beber bebidas más fuertes, chaval). Luego puedes preguntarle por el **manatí salvaje** que hay en el rincón. Te dirá que si lo cabalgas hasta el nivel de máxima potencia te dará un cupón del Planet Threepwood. Aunque esto ya lo hemos conseguido, es divertido contemplar la escena. Dile que quieres montar y verás como Guybrush sale disparado ya en el primer nivel "bebé de teta". En tu inventario todavía te queda pegamento, así que úsalo en la silla de montar del artefacto mecánico y luego prueba de nuevo. **Conseguirás otro cupón del Planet Threepwood**, aunque ya no nos servirá. Sal de ahí y verás a la derecha de la puerta un **barril** lleno de ese tipo de cupones (¡con lo que nos ha costado conseguirlo!). Enfrente de la Microgrogería hay una **estatua de bronce**. Habla con el **turista** que la observa y sabrás quién es el tipo representado y que a la estatua le han robado el sombrero de bronce que llevaba puesto. Abandona este lugar en la barca y dirígite hacia la **isla del Este**. Ve a la escuela de transmogrización y verás junto a la puerta una **alarma contra incendios**. Acciónala y la profesora saldrá espantada. Entra corriendo en la escuela y examina el **cofre** que hay a la izquierda de la puerta. En ella encontrarás un **silbato** que te será muy útil. Además, si repites lo de la alarma más veces, podrás coger del cofre un **ejemplar de la revista Scab**, un **juego pirata de cartas** y un **barquito de juguete Exgaleonextrix,** aunque ninguno de los tres te servirá para nada. Sal de ahí y camina hacia la playa para ver, enfrente del bote, un **espectáculo de marionetas**. Habla con la que representa a LeChuck y comienza a preguntarle qué ha sido de él últimamente. En algún momento, te dejará hablando con la otra marioneta, la que representa al mismo Guybrush. Afortunadamente, ésta tiene mejores modales que la de LeChuck, por lo que podrás pedirle hablar con el marionetista. Enséñale el cuadro con el dibujo del Insulto Definitivo y saldrá despavorido de allí, dejándose sus dos **marionetas** tiradas. Recógelas y abandona la zona caminado por la playa hacia la derecha. Allí verás a un pirata ligoteando con otra rufián de los mares pero, por desgracia, ésta saldrá corriendo por culpa del militar chiflado que hay en el mar. El individuo piensa que si hay tres piratas a la vez hablando, sin duda se encuentran tramando algo y los cañonea. Habla con el tipo con problemas de metabolismo que tienes delante y averiguarás que es **el hijo de Tiny LaFeet**. Te explicará que de los dos loros que lleva en los hombros, uno dice siempre la verdad y el otro miente siempre. También que fue él quien robó el sombrero de la estatua de su padre y lo enterró bajo una roca en la playa, pero no recuerda bajo cuál. Ve hacia la derecha y llegarás a una zona de la playa con cientos de rocas. Sin ir todavía a ningún sitio, usa el silbato que conseguiste en la escuela para llamar a los dos loros. Cuando se posen sobre la roca, usa la jarra de grog flojucho en el que quieras. A partir de ahora, podrás distinguir a ese loro porque apenas se sostiene sobre sus dos patas por la cogorza que lleva encima. Pregúntale a ese mismo o al otro loro algo lógico, como por ejemplo "dos más dos?". Dependiendo de lo que te responda el loro, sabrás si es el que dice la verdad o el que miente siempre. Una vez que sabes cuál es el que siempre dice la verdad, pregúntale si esa es la roca bajo la cuál está enterrado el sombrero. Si te dice que no, pregúntale hacia dónde tienes que ir y sigue sus instrucciones. Repite la operación y con paciencia llegarás a al dichoso pedrusco. Saca ahora las dos marionetas y haz que hablen durante un rato. Una escena te mostrará como el almirante del barco usa un super-cañón para lanzarte un zambombazo, pero en vez de darte a ti, acertará a la roca y podrás coger el **sombrero**.



Cuando encuentres el sombrero, saca las marionetas. El militar hará el resto.



Cuando dos malosos como estos se unen, sólo se pueden esperar desastres.



LeChuck sigue en sus trece de hacerse con el corazón de la esposa de Guybrush y para ello no reparará en usar el Insulto Definitivo. Tendrás que impedirlo.

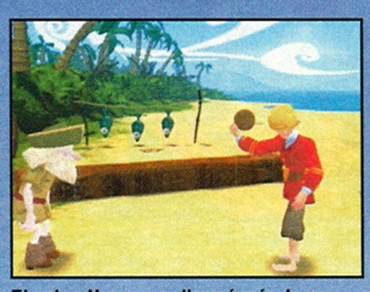
La fuga de Monkey Island

La amnesia de Herman

Tras la escena en la que se destapa gran parte de la absurda trama, **aparecerás en Monkey Island** sin nada en los bolsillos (excepto tu horrible creación, si la conseguiste, claro), cortesía de Viajes LeChuck & Co.. Si examinas los alrededores, verás un solitario **manojo de plátanos**, aunque de momento no podrás alcanzarlos. Sal por la parte inferior para, desde el mapa de la isla, ir al **"claro abarrotado"**. Allí te encontrarás con **Herman Toothrot** que, como averiguarás enseguida, ha perdido la memoria. Junto a su hamaca verás un **coco** que debes incorporar a tu desolado inventario. Habla con Herman y pregúntale qué es lo primero que recuerda. Te dirá algo relacionado con un coco, así que usa el tuyo en su cabeza y recuperará parte de su memoria. Vuelve a hacerle la misma pregunta y te contestará algo de una **botella de leche**. Como de momento no puedes hacer nada más aquí, ve al mapa y **entra en el Cañón**. En la parte de la derecha verás, apoyado en un cactus, el **recogedor de plátanos de Herman** que debes recoger. Regresa al mapa de la isla y ve al Oeste, hacia el **Mirador**.
Verás que en la ladera hay excavados unos canales que descienden hasta tres agujeros diferentes y con algunas raíces asomando que nos servirán de guía para el trabajito que nos espera.

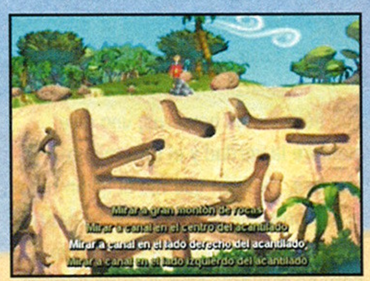


Coge el coco que hay junto a la hamaca. Lo usarás más pronto de lo que crees.


El pobre Herman se llevará más de un golpe. Todo sea por su memoria.

En lo alto hay un **montón de piedras** que podrás tirar por alguna de las tres entradas que hay en la parte superior. Prueba a tirar una por cualquier entrada, y verás lo que sucede a continuación: dependiendo del agujero por el que salga, la roca saldrá despedida y aterrizará en una zona determinada de la isla, el cañón, la playa o el campo de lava.
Tu objetivo es intentar que alguna caiga en esta última zona, para lo que tendrá que salir despedida por el agujero central. Para que esto ocurra, tendrás que lanzar algunos pedruscos en un orden determinado y en el momento justo para que, al chocar entre ellas, una acabe saliendo por el agujero acertado (ya sabes, el central). Toma la primera roca y lánzala por la entrada de la derecha. Coge otra roca para estar preparado y cuando veas que la primera piedra toca la raíz de la derecha, lanzamos la segunda a la entrada del centro. Rápidamente toma una tercera roca y arrójala a la entrada de la izquierda cuando alguna de las dos anteriores roce la raíz que hay más a la izquierda. Con esas tres piedras en movimiento, tomamos el cuarto y último pedrusco y lo lanzamos otra vez a la entrada de la izquierda en el momento que cualquiera de las anteriores toque la raíz de la parte inferior. Lograrás que choquen entre sí lo suficiente para que alguna acabe en el agujero central. Si no lo consigues a la primera, sigue intentándolo, es fácil.

No tienes ni idea de las veces que usarás ese cacharro en esta maldita isla.



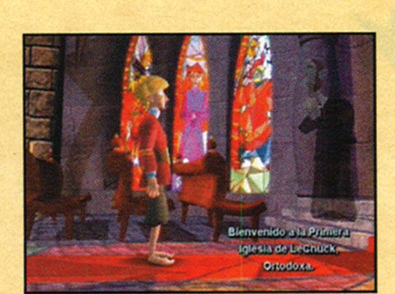
Si quieres que la roca salga por donde debe, tendrás que hacer algunas pruebas.



La Iglesia de LeChuck

Sal de ahí y ve al **campo de lava** para ver como un mono toma una botella de leche y la lanza a un islote formados por los ríos de lava (puede caer en distintos sitios). Sal de nuevo al mapa y entra en el **castillo** que hay cerca. Una vez dentro, mira hacia arriba y verás que la **calavera de piedra que hay en el marco de la puerta tiene por pupilas dos mini-escudos.** Usa el recoge-plátanos para cogerlos y cruza el pequeño puente que hay más adelante. Ante ti aparecerá un **cura fantasma** que te explicará que esa es la primera Iglesia dedicada a LeChuck. Pregúntale por el río de lava que atraviesa la Iglesia. Tras insistirle un poco, **podrás montar en la barca** que avanza por los canales magmáticos. Mientras sudas la gota gorda por el tremendo calor, avanzarás por los distintos canales, llevando el control del bote mediante el stick izquierdo del pad, pero siempre siguiendo la corriente de lava. Como podrás ver, hay algunos canales taponados por troncos que, al ser golpeados, abandonarán su posición y harán que cambies de rumbo.
Tu objetivo es llegar hasta el islote en el que cayó la botella de leche y cogerla con el recoge plátanos. Tras unos cuantos intentos (pidiéndole al cura más paseitos si es necesario) conseguirás hacerte con la botella. Luego "desembarca" en el mini-lago que se formó gracias a la roca que lanzaste antes. Ve a la izquierda y verás una **palmera**. Debido al calor, su salud no está en su mejor momento, así que podrás tumbarla de un empujón, formando así un puente muy útil. Crúzala y regresa junto a tu amigo Herman. Usa en él (más bien tíra e) la botella de leche y su memoria mejorará hasta decirte que lo primero que recuerda es que encontró un **acordeón** y luego lo abandonó en algún punto de la isla. Regresa al campo de lava, cruza la palmera para ir a la derecha y pasa a continuación sobre un puente de piedra.
Gracias a él, podrás llegar al **poblado** del norte (es posible que antes tengas un inútil encuentro con un simio).


Los monos no tienen otra cosa que hacer que complicarte la vida durante tu visita.



El cura fantasma te permitirá dar un paseo por sus canales de lava.

De entre todos los monos que la pueblan, encontrarás sentado en un tronco y con sombrero marrón a **Jojo Jr.**, el príncipe de los simios de la isla. Pasa de momento de él y ve al fondo para descubrir a un mono tocando el acordeón. Dispuesto a acompañar tan "dulce" melodía, **saca tus mini-escudos y úsalos como platillos.** Encaprichado, el mono soltará su instrumento y te los arrebatará. Coge tú el **acordeón** y ve a visitar a Herman de nuevo. Usa el acordeón como ya sabes con él y escucha la historia que relatará, ya que en ella se descubren muchos de los secretos de esta estupi.... digooo interesante historia. Con el **símbolo gubernativo de la Isla Melee**, vuelve a la aldea de los monos para hablar con Jojo Jr.



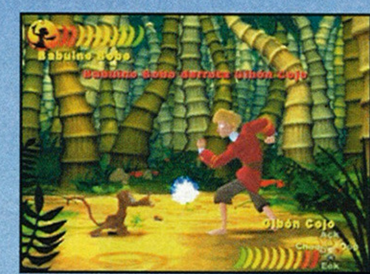
Si no consigues tus objetivos a la primera, solo tienes que dar otra vuelta.



Como suele ser habitual aquí, las cosas no se usan de una forma ordinaria.

Monkey Kombat

Tras charlar un poco sobre el sombrero que lleva puesto, **dile que te enseñe las reglas del Monkey Kombat**. Éste consiste en un combate "one vs one" en el que cada contrincante puede adoptar 5 posturas diferentes. Cada una de éstas son superadas y superan a otras dos posiciones (distintas, claro). Para cambiar de una técnica a otra, debes pronunciar tres de los cuatro **insultos simios** que existen: **ack, chee, oop y eek.** Debido a que en cada partida estas combinaciones son diferentes, tendrás que ser tú quien las apunte en un papel hasta que tengas una tabla con todas las combinaciones posibles. Ten en cuenta que un mismo insulto sirve, por ejemplo, para pasar de Gibón Rojo a Mono Borracho y viceversa. Para aprender todas las técnicas, ve al encuentro de los monos que hay de camino a la aldea y lucha contra ellos. Para ganar, no puedes fallar ninguno de tus movimientos y esperar a el rival falle (siempre lo hacen). Después de tanto esfuerzo y ganar algunos combates, Guybrush afirmará que ya **está listo para enfrentarse a Jojo Jr.** Tras retarle y conseguir la victoria (espera hasta que falle él), conseguirás el preciado **sombrero de bronce**. Regresa a la playa y usa el recogedor de plátanos en el manojo de ídem que hay en la palmera de la izquierda. Tras hacerlo un par de veces, te harás con un **manojo de plátanos**. Dale uno a **Timmy** (el mono que por allí anda) y te seguirá hasta el cañón. Dale allí otro de los manjares e intérnate con él en la **mina** que hay en la derecha. Avanza hasta el fondo y verás una **puerta** con un respiradero y un hueco. Abre la rendija de abajo, mete un plátano en él para que Timmy se meta dentro y luego introduce otro plátano en el hueco de arriba para que la puerta se abra. Llegarás a una estancia llena de maquinaria donde encontrarás un **recortador de maleza** que podrás coger usando, otra vez, el recoge-plátanos. Sal por donde has entrado y regresa hasta el mini-lago de lava que hay junto al puente en el campo de lava. Allí verás unos manojos de hierba increíblemente resistentes a las altas temperaturas que deberás cortar usando el recortador de maleza. Esto hará que la **sala de máquinas** se inunde de magma. Tras esto, debes visitar la famosa **cabeza de mono** que hay en el Este de la isla. Usa en ella el sombrero de bronce y luego saca el recoge-plátanos para usarlo en el **interruptor** que hay en la nariz de la estatua. Cuando la boca se abra de par en par, pasa por ella y llegarás a la **sala de control**. Detrás del timón hay un **hueco** donde podrás colocar el símbolo gubernativo. Tras la escena en la que descubrimos que la estatua del mono es una especie de King Kong mecánico, aparecerás en una isla con tres torres metálicas Coge la **plancha de madera** de la derecha y úsala en la torra más baja. Luego sube a ella y podrás saltar hasta la enorme caracola que hay en la torre central. Acciona el **interruptor** que allí encontrarás y ponte cómodo porque la animación que empezará durará un rato. Ha llegado el gran momento...**el Monkey Kombat Definitivo entre el mono mecánico gigante y la estatua de piedra de LeChuck.** El modo de luchar es exactamente el mismo que en el Monkey Kombat de antes, sólo que esta ocasión es imposible ganar, ya que la "barra de vida" de ambos contrincantes se va rellenando continuamente. **Para acabar con LeChuck, debes conseguir tres empates imitando la misma posición que él tome.** Tras un corto rifirrafe acabarás con los dos malosos de la historia y podrás ver el feliz final. Te lo has ganado.



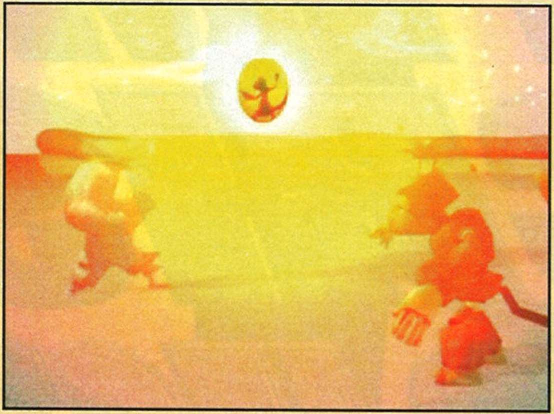
Aprender todas las posturas e insultos del Monkey Kombat te costará un rato.



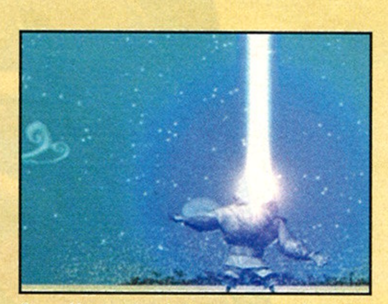
El interruptor que abre la boca del mono, está en su nariz. Usa el recoge-plátanos.



Montado en ese King Kong mecánico, tendrás que subir hasta lo alto y frustrar los planes de Kangú Mandril y LeChuck.



La batalla definitiva del Monkey Kombat decidirá el futuro de las tres islas. Tranquilo, será mucho más fácil de lo que imaginas.



Con sólo conseguir tres empates durante el combate, ganarás a esa fea estatua.



Los malos nunca descansan y siempre vuelven por más. En esta ocasión van detrás de nuestro protagonista, Richard Miller y no con muy buenas intenciones, pero no vamos a permitírselo, ¿verdad? Desempolva tu pistola y sigue nuestros consejos, porque ambas cosas te van a hacer falta...

EL YATE

ZONA 1

PASO 1:
Te atacarán tres soldados sin ningún peligro. Dispara rápido para que no se escondan y no pierdas tiempo.

PASO 2:
Prepárate para darle al gatillo, porque aparecerán bastantes enemigos aunque sin peligro alguno, a no ser que tardes demasiado. Deberás tener buena puntería para acertar a los tres soldados que se esconden tras las cajas del fondo, ya que sólo asomarán la cabeza. Junto a éstos, aparecerá un **soldado con traje de color naranja** que te dará **tiempo extra** si eres capaz de darle.

PASO 3:
Nada más llegar, dispara una ráfaga rápida a la derecha de la columna para acertar, antes de que huya, al **soldado con traje naranja.** Tras éste, por la parte izquierda de la misma columna, aparecerá un **enemigo vestido de rojo** que, si no te cubres o disparas antes que él, te dará seguro.

PASO 4:
Nada más aparecer, enfrente de ti se colocará un **soldado de traje rojo**, así que si no quieres que te dé, dispárale rápidamente. Por detrás de los cristales del fondo pasará corriendo otro **enemigo naranja** que te dará más segundos si le aciertas. **Para coger una vida extra, rompe el jarrón azul que hay sobre la mesa y dispara al vaso que verás.**

PASO 5:
Los enemigos irán apareciendo por las puertas de los laterales del pasillo, excepto un **soldado con un lanzamisiles** que saldrá del fondo de éste. La mayoría son muy fáciles de eliminar, pero te cuidado con el **soldado de rojo** que saldrá de la puerta del fondo a la izquierda.

PASO 6:
Nada más empezar, un **soldado de rojo** se colocará enfrente tuya para dispararte, así que manténte alerta. Por lo demás, estate atento al **enemigo de naranja** que te recompensará con unos cuantos segundos, si eres capaz de darle antes de que desaparezca.

PASO 7:
Lo mejor es disparar a diestro y siniestro al hueco de la puerta para no complicarte la vida, aunque sólo **un militar armado con una ametralladora** puede tener la puntería necesaria para dañarte.



Paso 1


Paso 2


Paso 4


Paso 5


Paso 6


Paso 7

ZONA 2

PASO 1:
Del piso superior del yate saltará un peligroso **soldado de rojo**, pero tendrás tiempo para dispararle. No tardes mucho en deshacerte de cada enemigo o es posible que acaben haciendo diana en tu cuerpo.

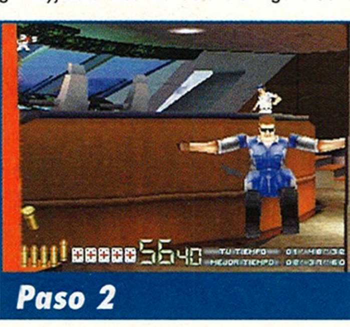
PASO 2:
Por culpa del panel de mandos que hay enfrente de ti, esta parte será bastante complicada ya que, además de aparecer un soldado de los que tienen buena puntería (demasiada para nuestro gusto), sólo alcanzarás a distinguir las cabezas de tus enemigos. Entre ellos aparecerá un **malo con traje naranja** que te obsequiará con unos cuantos segundos más.

PASO 3:
Además de un **soldado de rojo**, cuando hayas disparado a los cuatro primeros enemigos, aparecerá un **malo con una barra de acero**.

PASO 4:
Nada más empezar, dispara rápido al **militar con ametralladora**. Respecto a los soldados con escudos, espera a que descubran medio cuerpo para disparar.

PASO 5:
No es demasiado recomendable que estés mucho tiempo asomado, porque es posible que alguno de los muchos soldados que aparecerán consiga darte. Intenta eliminar rápidamente a todos los que descienden por las cuerdas desde el helicóptero antes de que toquen tierra y puedan encañonarte. »


Paso 1


Paso 2


Paso 3

Paso 4


Paso 5



Paso 6


Paso 7

PASO 6:
Cuidado con la viga giratoria que pasa por encima de ti y que te obligará a agacharte para no perder energía. Para saber cuando viene, presta atención a la palabra "peligro" que aparecerá en la pantalla. **Si quieres ganar unos segundos extras, nada más aparecer y antes de se acerque la viga, dispara al soldado de blanco.**
Además, también aparecerá uno de los ya típicos **enemigos de naranja** que te obsequiará con unos cuantos segunditos extras que no vienen mal.

PASO 7:
La estrategia a seguir es: espera dos segundos agachado y **dispara a los bidones de gas** a la izquierda del soldado del escudo. ¡Kabooom!

ZONA 3


Paso 1


Paso 3


Paso 4

PASO 1:
Aunque la mayoría de los enemigos son muy fáciles de acertar, no te confíes, ya que cualquiera de ellos es capaz de darte si te quedas más tiempo del necesario al descubierto. Ten especial cuidado con el **enemigo de rojo** que aparecerá en medio de la sala.

PASO 2:
Debido a que los malos usan los asientos para cubrirse, tendrás que afinar tu puntería.
Del ascensor del fondo saldrá un peligroso **soldado de rojo** al que deberías acertar antes de que se cubra con un asiento. El último enemigo te dará unos **segundos** si eres capaz de darle antes de que huya.

PASO 3:
No asomes la jeta nada más aparecer si no quieres tragarte una buena ración de plomo. Espera escondido un par de segundos y sal para disparar antes de que recarguen sus armas. Ten especial cuidado con el **malo con lanzagranadas** que aparecerá tras el sofá de la izquierda, porque sus ataques son letales.

PASO 4:
Nada más descender en el ascensor, cinco soldados se liarán a balazos contigo. Acaba rápidamente con ellos, porque si tardas mucho acabarán por darte. Una vez te deshagas de todos, aparecerán más por el pasillo del fondo y por el de la izquierda.

PASO 5:
Estate atento a todas las puertas del pasillo por donde aparecen los soldados. Si te fijas bien, aún cuando se protejan con las puertas, podrás darles con tus disparos, ya que asomarán los brazos y piernas.
En la puerta del fondo a la izquierda, aparecerá un **soldado de vestimenta roja** y en el ascensor **uno de los naranjas que dan tiempo extra.** No los pierdas de vista.

PASO 6:
Una zona sin ninguna complicación en especial, así que lo único que tienes que hacer es salir y disparar a los seis soldados que aparecerán delante tuya para perder el menor tiempo posible.

PASO 7:
Nada más llegar, sal y dispara al soldado del fondo para ganar unos **segundos**. Aparecerá **un malo de rojo** y **otro con lanzamisiles. Para ganar una vida extra, dispara varias veces a la sartén de la izquierda que hay en la estantería de la derecha.**

PASO 8:

EL COCINERO

Necesitarás **10 impactos** para eliminarle. Su única arma son unos **cuchillos** muy lentos que podrás repeler con un disparo. Cuando salga de debajo del armario, dispara antes de que lance un cuchillo y se esconda. Cuando salgan soldados, acaba con ellos primero y sigue luego con el chef.






Paso 5


Paso 6


Paso 7

ZONA 4

PASO 1:
Intenta disparar a los soldados mientras caen por las cuerdas para evitar que te disparen. Ten mucho cuidado porque, del pasillo que hay a la izquierda, aparecerá un **soldado de traje rojo** con la magnífica puntería de siempre. Vigila tu cabeza, amigo...

PASO 2:
De los tres militares que descenderán juntos por las cuerdas, **el del medio lleva una peligrosa ametralladora**, así que acaba con él en primer lugar antes de que caiga.

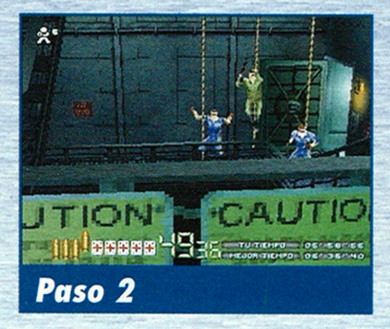
Tras estos, a la izquierda de la pasarela, aparecerá un **soldado de rojo** bastante rápido, no te duermas.

PASO 3:
Tras acabar con los seis primeros soldados que salgan, aparecerán dos soldados a la vez: **uno vestido de rojo** que te dará si no lo remedias y **otro de naranja** que te dará tiempo si eres capaz de darle antes de que huya. No arriesgues y dale primero al de rojo, no vaya a ser que por la tontería de querer emular a Billy el Niño, vayas a perder un punto de vida.


Paso 1

PASO 4:
Un pasillo muy sencillo donde irán apareciendo enemigos que no te pondrán apenas en apuros.

PASO 5:
EL MILITAR
Cada vez que ataque cambiará de posición, así que muévete sin parar para poder ver donde se coloca, en una de las puertas de la zona superior o sobre los generadores de enfrente. Ten cuidado cuando baje a los generadores, porque **también te lanzará granadas.** Cuando aparezcan soldados, acaba con ellos primero. Para acabar con este letal enemigo, **deberás acertarle en 8 ocasiones.**



Paso 2


Paso 3



Paso 4



EL AEROPUERTO

ZONA 1

PASO 1:
Cuando hayas eliminado a los tres primeros enemigos, aparecerá **uno de rojo** entre las cajas que tienes enfrente de ti. A los pocos segundos de que aparezcan unos camiones, un peligroso **civil con camisa roja** se colocará al lado de la caja que hay a tu derecha. Estáte atento porque, al fondo, verás un **punto pequeño de color naranja**, que no es otra cosa que un enemigo al que, si eres capaz de dar, te obsequiará con algo de tiempo.


Paso 3

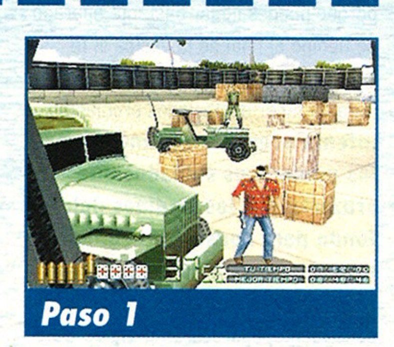
PASO 2:
Dentro del hangar, entre las cajas, veras **varios soldados huyendo**. Si tienes buena puntería y les das, obtendrás más segundos que te servirán para acabar la zona tranquilamente. Afina la puntería, porque varios soldados se cubrirán tras las cajas que tienes enfrente de ti y tendrás que dispararles en la cabeza. Tras la primera oleada de soldados, aparecerá un **enemigo de rojo** que te pondrá en bastantes apuros.


Paso 4

PASO 3:
Del interior del camión de la izquierda saldrá un **civil con camisa roja**. Del fondo, protegido por un soldado blindado, saldrá un **militar con lanzamisiles**. Fíjate en el enemigo que se colocará en lo alto del camión de la izquierda para dispararle a tiempo.

PASO 4:
Dispara a los soldados que se coloquen en las pasarelas del fondo. Aunque es casi imposible que te den, puedes perder mucho tiempo hasta que hagas diana en sus cuerpos. Cuando salga el soldado con escudo, apunta a su izquierda para eliminar al **tipo de rojo** que saldrá tras él. De las cajas del fondo verás pasar a un **soldado de traje naranja**. Dale para obtener tiempo extra.

PASO 5:
De la pasarela de arriba seguirán saliendo soldados sin peligro alguno


Paso 1

pero que debes eliminar para avanzar antes de que se acabe el tiempo. Los que si puede hacerte mucho daño son los que saldrán de encima y enfrente de la maquina transportadora, mucho cuidado con ellos.

PASO 6:
Una zona muy sencilla en la que deberás apuntar bien a los soldados que se coloquen en las cajas del fondo del hangar. Sólo correrás peligro si dejas que el soldado que aparezca en lo alto de las lamparas te dispare.

ZONA 2


Paso 2


Paso 4


Paso 5


Paso 6

PASO 1:
No permanezcas al descubierto, porque a lo largo del interior del aeropuerto puedes ser alcanzado.

PASO 2:
Además de los malos que te rodearán, aparecerá por sorpresa un **enemigo vestido de rojo** a tu izquierda, muy cerca de ti. Por el lado derecho de la piedra rectangular que hay en medio de la sala aparecerá un **soldado con ametralladora.**

PASO 3:
A los pocos segundos de aparecer un soldado kamikaze, saldrá otro que intentará huir para que no consigas tiempo extra y de paso dejarte a merced de sus compinches.

PASO 4:
Frente a ti verás a un **tipo de traje rojo**. Al fondo, verás como descienden mediante cuerdas algunos militares. Intenta hacer diana antes de que caigan y les dé tiempo a apuntar.

PASO 5:
Te verás rodeado por un montón de enemigos que saldrán en lo alto de la escalera y en el piso donde te encuentras. Si te descuidas, tampoco desaprovecharán la oportunidad de dejarte como un colador.

PASO 6:
Saldrán cinco soldados que intentarán evitar tu huida del aeropuerto. No deberías tener ningún problema para deshacerte de ellos.

LA MANSIÓN

ZONA 1

PASO 1:
Date prisa en acabar con todos los soldados que aparecerán en esta zona, porque puedes llegar bastante apurado de tiempo al final de la misma si te entretienes demasiado, no lo olvides. Para no tener demasiados problemas, **intenta acertar en primer lugar a los numerosos soldados que cruzarán por los jardines del fondo para conseguir segundos extras y tener algo de ventaja**. Tanto a la izquierda como a la derecha de la fuente, aparecerán **3 tipos con traje rojo** con su ya habitual buena puntería, así que ya sabes lo que tienes que hacer con ellos, ¿no?

PASO 2:
Entre los setos que hay enfrente de la entrada de la mansión, aparecerá un **enemigo con lanzamisiles,** así que no tardes en deshacerte de él. Por lo demás, sólo un **soldado de peto rojo** que se colocará enfrente de ti, tendrá serias opciones de hacerte pupa.

PASO 3:
Olvídate inicialmente del enemigo que aparecerá con un escudo, antes deberás acabar con el **militar con ametralladora** por la izquierda de la columna de piedra.
No pierdas de vista las ventanas de la mansión, porque aparecerán **un par de enemigos de traje rojo.**

Paso 1

PASO 4:
Junto a los **dos lanzamisiles** que te esperarán nada más aparecer, un **soldado de rojo** que saldrá de las ventanas de la mansión será la única carta que le quedará al enemigo antes de enfrentarte a un jefe de la mafia.

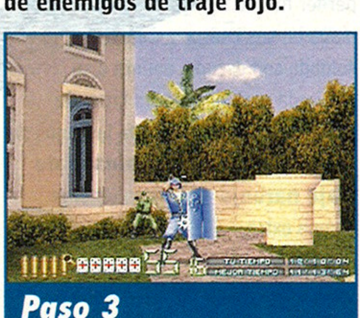
PASO 5: EL JEFE DE LA MAFIA

9 disparos te harán falta para acabar con él. Armado con una **ametralladora**, estará ayudado por soldados de traje rojo y blindados. Como se cubrirá con la columna que hay en la plaza, lo mejor es no dejar de girar en redondo para cogerle desprevenido.






Paso 2


Paso 3


Paso 4

LA BASE SECRETA

ZONA 1

PASO 1:
En esta zona el tiempo es muy justo. Ten cuidado con el **soldado de traje rojo** y el **militar con granadas** que hay en mitad del pasillo.
Protegido por un enemigo blindado, un **militar de amarillo** cruzará el pasillo, así que intenta darle para conseguir tiempo.

PASO 2:
Dispara al soldado con escudo que está moviéndose para poder eliminar al resto. Cuidado con el **lanzagranadas** que aparecerá a la derecha de la torre y con el **soldado de rojo** que saldrá por el lado opuesto.


Paso 4

No tardes en disparar a los dos enem gos que están en lo alto, porque acabarán dándote y además perderás algo de tiempo.

PASO 3:
Dispara a los militares que suben en el ascensor antes de que lleguen a la cima para evitar convertirte en un blanco sencillo. Tras estos, **uno de rojo** aparecerá por la derecha de la torre.

PASO 4:
Dispara rápidamente al **lanzamisiles** que hay en la pasarela que tienes debajo antes de que te alcance.
A los pocos segundos de empezar la acción, por el suelo pasará un **soldado de vestimenta naranja** que puede ser la clave para completar esta zona a tiempo. Afina la puntería para dar a los soldados que hay en la torre de enfrente y no entretenerte demasiado con ellos o no lo conseguirás.


Paso 6


Paso 1

PASO 5:
Una de los pasos más complicados, debido a que todos los militares que verás portarán **lanzamisiles**.
Escóndete cuando veas que disparan, pero no pierdas mucho tiempo ocultándote. En el primer piso de la torre aparecerá durante unos instantes **un soldado al que, si eres capaz de dar, te facilitará la victoria.**


Paso 3

PASO 6:
Nada más aparecer, lanza una buena ráfaga de plomo a lo largo de la pasarela para acabar rápidamente con todos los enemigos que en ella se encuentran, entre los que se haya un **peligroso militar de rojo** y uno de esos malos que van blindados.
Seguidamente, de la tubería azul que hay debajo de la pasarela de metal, saldrá **otro enemigo de vestimenta roja** muy difícil de acertar, porque solo se le verá la cabeza unos momentos, así que si no le das rápidamente, escóndete para evitar que reduzca tu nivel de vida.

ZONA 2

PASO 1:
Al llegar a esta sala, del elevador de enfrente saldrán tres soldados, **uno con traje rojo**. Apenas tienes tiempo, así que evita que se escondan acertando nada más asomen la cabeza.
Ocúltate el menor tiempo posible y haz diana a los **dos soldados de naranja** que saldrán corriendo por las pasarelas de metal que tienes encima para seguir avanzando.


Paso 6

PASO 2:
En el momento que te hagas con el control, verás cómo **un tipo de naranja** intenta huir por la pasarela de enfrente. No te arriesgues, porque justo debajo **hay uno de rojo** preparado para hacer diana con su pistola. Una vez hayas eliminado a los cuatro primeros soldados, **uno rojo** caerá del nivel superior e irá a parar entre las cajas de la derecha.

PASO 3:
Una vez hayas disparado a los tres primeros soldados que aparezcan, del elevador que hay a la izquierda saldrá **uno de traje rojo** que te disparará muy rápidamente.
Escóndete y espera a que deje de disparar para no arriesgarte demasiado. Tras éste, del pasillo del fondo, saldrá **un soldado de naranja** que te gratificará con tiempo si eres capaz de darle antes de que desaparezca de la pantalla.


Paso 2

PASO 4:
Una zona muy peligrosa, porque de todas las esquinas de la sala aparecerán **cuatro enemigos de rojo** que no fallarán en sus disparos.
Cuando haya alguno de estos en la sala, olvídate de los demás y céntrate en él para evitar que te dé.


Paso 3

PASO 5:
Zona sin excesivas complicaciones, excepto por el **gancho** que se balancea delante de ti. Agáchate cuando veas que se acerca y levántate rápidamente para no perder tiempo.

PASO 6:
En el pasillo central que hay entre las cajas aparecerán los únicos dos soldados que pueden dañarte con su excelente puntería.

ZONA 3

PASO 1:
A lo largo de toda esta zona aparecerán varios **soldados de traje marrón** que, aunque no tienen tan buena puntería como los que van vestidos de rojo, pueden hacerte mucho daño si te descuidas un poco.
En este primer paso, sólo tendrás que preocuparte de un único **enemigo de rojo** que saldrá de detrás del panel de control que hay en medio de la sala. Los demás son pan comido.

PASO 2:
De la puerta que hay al fondo saldrá un **tipo de rojo**. Evita que te dispare dándole en uno de los tres amagos que hará antes de salir al descubierto.

PASO 3:
No deberías tener ningún problema, ya que en esta ocasión, los **dos soldados de peto rojo** se colocarán delante de ti para golpearte con unas barras de metal y serán muy fáciles de eliminar, ya lo verás.


Paso 5


Paso 7


Paso 1


Paso 3

PASO 4:
El soldado peligroso saldrá de la parte derecha de la puerta. Aunque se coloque enfrente de tus narices para que puedas dispararle fácilmente, ten cuidado, porque será bastante rápido al apretar el gatillo.

PASO 5:
Afina la puntería, porque los enemigos se colocarán detrás de los paneles de control y sólo podrás dispararles en la cabeza. No deberías tener ningún problema, salvo por el tiempo que te dan, algo escaso en esta ocasión.

PASO 6:
Idéntico al paso anterior en el que no debes tener más problema que los escasos segundos que te dan.

PASO 7:
Aquí no aparecerá ningún soldado de traje rojo, pero sólo tendrás unos **pocos segundos** para acabar con todos los enemigos, por lo que debes evitar que se escondan.

ZONA 4

PASO 1: EL TANQUE

Un rival muy duro de roer cuyas armas serán unas **ametralladoras** a cada lado de la carrocería, un **lanzamisiles** en la parte superior y unas **taladradoras** en el morro para envestir. Estará apoyado por soldados resistentes, ágiles y con buena puntería. El tiempo andará muy justo, así que **acaba con los soldados para ganar 8 segundos con cada uno**. Los puntos débiles del tanque son el morro, los tanques de combustible que lleva a cada lado y el motor de la parte trasera.
Está construido de un material muy duro, así que tendrás que repartir bastante plomo hasta destruirlo. No dudes en moverte de un lado para otro para evitar que te dé y salir sólo los segundos necesarios para dispararle. **Las cajas del fondo tienen puntos de vida**, aunque intentar cogerlos puede ser peor que dejarlos pasa, tú mismo.



LA RECTA FINAL

ZONA 1


Paso 1


Paso 2

PASO 1:
Dispara a diestro y siniestro al pasillo para acabar con todos los soldacos que aparezcan y no darles tiempo para que te apunten. Ten cuidado con el **soldado de rojo** que saldrá del pasillo de la izquierda y del **militar con ametralladora** del fondo. Junto a él habrá **uno de naranja.**

PASO 2:
A medida que subas por la escalera, te irás enfrentando a un **soldado de traje rojo**, un **militar con ametralladora y un lanzagranadas**. No arriesgues, espera a que disparen ellos primero y, cuando estén cargando o se escondan, sal y bórralos de la faz de la Tierra.


Paso 3


Paso 4


Paso 6


Paso 7

PASO 3:
Serás atacado por muchos soldados, entre los que se hayan **cuatro de peto rojo** que se situarán tras el bidón que hay al lado tuyo, encima de la tubería y al fondo del pasillo.

PASO 4:
En total aparecerán **5 soldados de traje rojo**, tanto por el fondo como por el pasillo de la izquierda. Acaba con ellos según aparezcan y no dejes que se coloquen todos en la sala o la cosa se pondrá muy fea. Dispara al **soldado de peto naranja** para conseguir unos segundos muy necesarios.

PASO 5:
Inicialmente, te esperarán **5 militares con ametralladora** encima de la tubería, acompañados por un **soldado de traje naranja** que huirá si no lo remedias. Acaba con ellos con tranquilidad, ocultándote cuando disparen. Posteriormente, saldrán los peligrosos **soldados de traje rojo** que se colocarán en lo alto de la tubería y en el bidón que tienes a tu derecha.

PASO 6:
Nada más llegar, un **tipo con lanzagranadas** te dará la bienvenida. Por si no fuera suficiente, prepárate para recibir a **bastantes soldados de traje rojo** por la puerta del fondo y de la derecha.

PASO 7:
Irán apareciendo, por las escaleras que hay a ambos lados del túnel y mediante cuerdas, un buen montón de enemigos, aunque no te causarán ningún problema, ya que tendrás tiempo de sobra para tomártelo con calma.

ZONA 2


Paso 2


Paso 3

PASO 1:
Afina tu puntería, ya que debido a la columna derribada que hay en la sala, **sólo podrás disparar a las cabezas de tus enemigos**. Ten cuidado, porque **aparecerán bastantes enemigos de traje rojo** del piso superior y por ambos lados de la sala, así que prepárate.
No tardes mucho en acabar con ellos, porque no tendrás demasiado tiempo.

PASO 2:
Muchos soldados en esta ocasión, entre los que destaca un **militar con ametralladora** que saldrá de la puerta del fondo y **algunos de vestimenta roja** que aparecerán por la izquierda.

PASO 3:
Nada más empezar, tres militares esperan a que asomes la cabecita para llenártela de plomo. Acaba con ellos y rápidamente, antes de que salgan más enemigos, **dispara a la fogata** que hay a tu izquierda **para conseguir una vida extra**. Estáte atento, porque saldrán por todos lados peligrosos **enemigos de traje rojo.** Procura que no se te acumulen en la sala o tendrás muchos problemas.

PASO 4: LOS ROBOTS ASESINOS

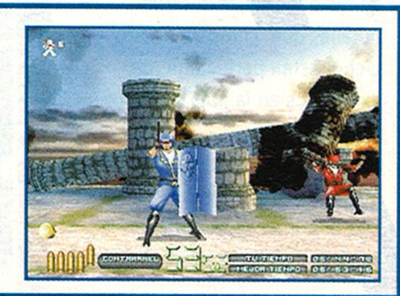
Prepárate para enfrentarte a dos enemigos bastante peligrosos y resistentes a tus disparos. Sus armas son unas **ametralladoras** muy eficaces y unos **ataques cuerpo a cuerpo** muy rápidos. Para complicarte un poco más la vida, te lanzarán unas **bombas de humo** que, aunque no te quiten vida, dificultarán bastante la visión. Además, no dejarán de hacer piruetas para evitar que puedas acertarles. Cuando desaparezcan, prepárate para disparar a los **soldados de peto naranja** para obtener **tiempo extra.**



ZONA 3

PASO 1:
EL JEFE DE LA MAFIA

Equipado con una rápida **ametralladora** y **granadas** inagotables, no dejará de moverse por las ruinas del castillo haciendo que juegues a un "escondite mortal". No dejes de moverte de un lado para otro para encontrarle y dispararle antes de que se agote el **escaso tiempo** que tienes. Ten en cuenta que, si tardas mucho tiempo en darle, se desplazará a otra zona. Para colmo de males, aparecerán decenas (literalmente) de **enemigos de traje rojo**, tan infalibles como siempre, así que no te quedará más remedio que acabar rápidamente con ellos o desplazarte a otra zona. Cada vez que veas a un **soldado de peto naranja**, no dudes en dispararle para obtener unos segundos más vitales que nunca.



Mat Hoffma

Aclaraciones previas

Mat Hoffman´s Pro BMX guarda muchos parecidos con la saga *Tony Hawk*, tanto en el desarrollo del propio juego como en su sistema de control. Por esta razón, en esta guía hemos obviado la explicación de algunos términos, como "grind", "manual", "halfpipe"... Si todavía no sabéis lo que es, podéis encontrar toda esta información en la guía de *Tony Hawk 2* que elaboramos hace ya unos cuantos meses.
Sólo os diremos que el sistema de puntuación es idéntico al del primer *Tony Hawk*, que cada uno de los niveles sólo presenta 5 objetivos y, por último, que no existe una lista cerrada de gaps. Del mismo modo, no vamos a entrar en detalle sobre cómo se obtienen las secuencias de vídeo de los deportistas ni otros detalles que, como ya hemos dicho, están perfectamente explicados en la guía de *Tony Hawk 2*.
Así pues, sin más demora por nuestra parte, empezamos ya con el primer nivel, ¿de acuerdo? ¡¡Vamos allá!!

01. Hoffman Bike Factory







1. Conseguir 15.000 puntos

Para conseguir rápidamente esta pequeña puntuación, **nuestro consejo es que aproveches el "half pipe"** que te encontrarás nada más empezar el nivel. Primero coge impulso con una pirueta sencilla y luego combina varios movimientos utilizando las diagonales (en la cruceta del mando, claro).

2. Romper las luces

El segundo objetivo de este nivel no es nada complicado, sólo **tendrás que romper las cinco lámparas del recinto**. La primera la verás nada más empezar en la pared de enfrente; la segunda, en la misma pared, más a la derecha. La tercera y la cuarta las encontrarás en la pared de la derecha. Y la quinta la verás frente a la cuarta. Coger ésta será lo más complicado. Para ello, puedes hacer dos cosas: nada más empezar el nivel, antes de bajar al "half pipe", da media vuelta, "grinda" sobre la tubería y salta sobre la luz cuando la tengas a la vista. La otra manera es colocarte justo en frente de ella y, sin soltar el botón de salto, intentar llegar desde abajo.





3. Recoger TRICK

La primera letra, es decir, la **T**, la encontrarás al principio del nivel, en el "half pipe". La **R** la podrás recoger en una de las rampas de la derecha, al lado de la tercera lámpara.
Para conseguir la **I** bastará con que saltes sobre la rampa que te conduce a la bañera del interruptor.
La **C** se encuentra a la izquierda de la

Mat Hoffman

Backflip Tailwhip:
↑, ↓ + ● (5.000 puntos)
Triple Tailwhip:
↓, → + ● (5.000 puntos)
Peacock:
←, → + ■ (3.000 puntos)
Superman One Hander:
↓, ↓ + ● (2.500 puntos)
Bar Hop:
→, → + ■ (2.500 puntos)

Si ya has desgastado tus patines y has hecho trizas tu monopatín, aquí tienes un nuevo reto que afrontar. Colócate las protecciones necesarias, siéntate en el sillín y, a golpe de pedales, demuestra que sigues siendo el Campeón indiscutible sobre cualquier cosa que lleve ruedas. Eso sí, no olvides seguir nuestros consejos para que te resulte más fácil...

n's Pro BMX






quinta lámpara. Por último, podrás encontrar la **K** en las rampas que hay en la pared de la derecha al comenzar al nivel.

4. Encontrar la revista oculta

Desde el punto en el que comienzas la partida, déjate caer a la derecha para llegar rápidamente a la "bañera". En una esquina descubrirás fácilmente el **interruptor** que acciona la puerta del fondo del recinto. Salta sobre él y, antes de que se agote el tiempo, sal de la "bañera" y atraviesa dicha puerta para llegar a una especie de jardín. Desde allí tendrás que dirigirte a la rampa del fondo para tomar impulso (haz alguna pirueta complicada) e intentar saltar los dos primeros montículos sin que la bici se frene, es decir, desde el primero tendrás que llegar al segundo, aterrizando la bici en la bajada del segundo montículo. A esa velocidad podrás tomar el suficiente impulso en el tercer montículo para llegar a la ventana que conduce de nuevo al recinto interior. Una vez hecho esto, "grinda" sobre la tubería y podrás recoger la **revista**.

5. Conseguir 30.000 puntos

Lo más rápido para conseguir tantos puntos en el tiemo que te dan es hacer piruetas y combos en el "half pipe" del principio. No obstante, si al conseguir los demás objetivos haces las mismas piruetas, también podrás acumular los



suficientes puntos como para llegar al máximo de este nivel. Ahora es fácil, las las complicaciones empezarán más tarde, tranquilo.

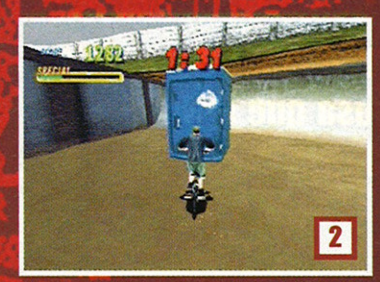
02. Construction Yard




Para entrar en el nivel:
3 revistas

1. Conseguir 35.000 puntos

Al comenzar el nivel, tanto a la izquierda como a la derecha, encontrarás rampas con las que podrás practicar tus mejores movimientos. Siguiendo hacia delante por el camino ya marcado, no tiene demasiada dificultad) llegarás finalmente a una zona con más rampas y una "bañera", en las que nuestro acróbata podrá conseguir bastante altura para realizar complicados combos. »


2


2



3

Simon Tabron

Backflip One Footer:
↑, ↓ + ● (3.500 puntos)
No Footed Candy Bar One Hander:
←, → + ■ (3.500 puntos)
Superman Seat Grab:
↑, ↑ + ● (2.500 puntos)
Double Seat Grab Superman:
↓, ↓ + ● (2.500 puntos)
One Handed Swing Leg:
→, → + ■ (2.500 puntos)

»2. Romper los WC

El primer WC está nada más empezar frente a ti. En la zona de la bañera podrás ver dos WC. Uno enfrente de la rampa de la derecha y el otro al lado de la rampa de la izquierda. Sigue por el camino cercano a este último WC para llegar a una zona más grande con un "half pipe" a un lado. Antes de bajar hasta él, sigue un camino a la izquierda. Llegarás a un puente en construcción que te llevará a la cuarta cabina. Si no puedes llegar saltando, avanza por una caminito a la izquierda del puente. El quinto WC lo podrás romper cerca del "half pipe"

3. Recoger TRICK

Desde el punto en el que comienzas el nivel, podrás ver fácilmente dos casetas a la derecha. Utiliza el montículo para llegar al tejado de éstas y "grinda" sobre la tubería para coger la **T.** Avanza por el camino hasta la zona de la "bañera" y "grinda" la viga para encaramarte a ella. Para recoger la **R** puedes intentar saltar justo antes de que acabe la guía o puedes hacer unas cuantas piruetas en la bañera. Desde este mismo lugar, tendrás que "grindar" la segunda viga y desde ella "grindar" sobre la tubería en la que se encuentra la letra **I**. Encontrarás la letra **C** en el puente en construcción; para poder cogerla tan sólo salta desde la rampa intentando caer al otro lado del puente. Por último podrás ver la letra **K** en el "half pipe"; con una simple pirueta podrás cogerla fácilmente.

4. Encontrar la revista oculta

Desde el inicio pedalea hacia la izquierda y sube por la colina justo en medio de las dos rampas. Llegarás a una zona verde con una rampa muy empinada que te permitirá subirte a la grúa de la construcción.
Para ello, toma carrerilla y apura el salto hasta llegar a lo alto de la rampa; podrás encaramarte en las vigas si después de dar el gran salto le das al botón de "grindar". Las vigas tienen forma de H: en la primera encontrarás un **bonus de 400 puntos** y no podrás llegar hasta la revista. El truco está en saltar desde la rampa hasta la segunda y saltar desde ésta a la tercera, lugar donde está la **revista.** No es nada fácil, pero ya verás como cuando lo hagas la primera vez, las demás te salen todas seguidas.

5. Conseguir 50.000 puntos

Sin duda alguna, **los mejores sitios para hacer piruetas son el "half pipe" y la bañera**. Pero también podrás hacer bastantes puntos si utilizas de forma provechosa los montículos que comunican las tres zonas del nivel. De hecho, podrás conseguir mucha velocidad y altura con algunos de ellos.


4


4


5


5

03. London Underground

Para entrar en el nivel:
8 revistas

1. Conseguir 35.000 puntos

Para conseguir rápidamente esta puntuación, "grinda" sobre la barandilla que encontrarás nada más comenzar el nivel (si lo haces sobre la rueda de atrás y además saltas y vuelves a "grindar" te darán más puntos).
Después puedes seguir acumulando puntos en la primera estancia que encontrarás en este recinto.

2. Romper las máquinas de refrescos

La primera máquina la podrás encontrar en el pasillo de bajada, nada más comenzar el nivel (en la pared de la izquierda). La segunda la podrás ver en el segundo pasillo, bajando las escaleras mecánicas en la pared de la derecha. La siguiente la podrás encontrar si giras a la derecha una vez hayas roto la máquina anterior (tras la esquina). Para recoger las otras dos tendrás que seguir avanzando hasta otra nueva zona del nivel.


1


1


1









Kevin Robinson

No Handed Backflip:
↑, ↓ + ● (4.000 puntos)

Bar Hop:
→, → + ■ (2.500 puntos)

Supeman Tube Grab:
↓, ↓ + ● (2.500 puntos)

One Handed Swing Grab:
→, ↓ + ■ (2.500 puntos)

Como podrás ver, un nuevo pasillo (con su barandilla y todo) conduce a las vías del tren. En la pared de la izquierda de este pasillo encontrarás la cuarta máquina, y nada más entrar en la nueva habitación, siguiendo la pared de la izquierda entre dos plataformas, podrás recoger la última máquina de refrescos.

3. Recoger TRICK

Como habrás podido observar, este tercer escenario contiene tres grandes habitaciones. Teniendo esto en cuenta, podrás recoger la **T** en una de las rampas de la izquierda de la primera habitación. En la barandilla situada antes de las escaleras mecánicas que conducen a la segunda estancia, podrás recoger la **R**. La letra **I** la podrás ver en una barandilla situada a la izquierda en la segunda habitación. Para recoger las últimas letras tendrás que bajar hasta las vías del tren. Tomando impulso desde la barandilla de bajada, salta por encima del "half pipe" hasta llegar a la cristalera que esconde la letra **C** (lógicamente para cogerla tendrás que romper el cristal y saltar la rampa). Después da media vuelta, cruza de nuevo el "half pipe" y dirígete a la rampa de la izquierda para coger la **K**.

4. Encontrar la revista oculta

Para llegar hasta ella tendrás que seguir los siguientes pasos. Primero "grinda" sobre la barandilla que te lleva a la segunda habitación para tomar impulso. Si te fijas bien, en el centro de las escaleras mecánicas hay un pequeño tablón que te servirá de rampa para llegar hasta una tubería. Salta desde la rampa y "grinda" la tubería para poder llegar a la ventana con barrotes. Una vez lo hayas conseguido, tan sólo te queda saltar a una nueva tubería y "grindar" sobre ella hasta coger la **revista**.

5. Conseguir 60.000 puntos

Para ampliar los 35.000 puntos fácilmente "grinda", salta y vuelve a "grindar" sobre las barandillas que conducen hasta el "half pipe". Allí podrás coger bastante altura para hacer combos complicados y movimientos especiales con la suficiente facilidad como para conseguir la máxima puntuación.









04. Bluetorch Competition

Para entrar en el nivel:
13 revistas

El único objetivo en las competiciones es realizar la mayor puntuación posible y quedar el primero para ganar la medalla de oro (aunque podrás pasar de nivel consiguiendo las medallas de plata o bronce). Te daremos algunos pasos a seguir para superar este nivel. Primero, en la rampa del comienzo, toma impulso sobre el montículo y al caer haz alguna pirueta complicada (como el "backflip" o "superman"). Como habrás cogido bastante velocidad, vuelve a hacer una de estas piruetas en la primera rampa que te encontrarás en el circuito. Lo siguiente es tomar impulso en el segundo montículo de arena para "grindar" la tubería roja hasta la rampa del fondo. Haz allí también algún combo e intenta saltar a la siguiente parte del escenario por la derecha (para ahorrar tiempo y no dar toda la vuelta). En esta parte encontrarás más troncos sobre los que "grindar", saltar y volver a "grindar" y un "half pipe" donde nuestro protagonista podrá lucir sus mejores movimientos especiales.

Dennis McCoy

Decade Air:
←, → + ■ (4.000 puntos)

Backflip One Footer:
↑, ↓ + ● (3.500 puntos)

Double Tailwhip:
↓, → + ● (3.500 puntos)

Superman Tailwhip:
↓, ↓ + ● (3.000 puntos)







05. New York City Park








Para entrar en el nivel:
13 revistas y una medalla

1. Conseguir 45.000 puntos

En este escenario, más que zonas en las que saltar encontrarás muchos bancos, barandillas y otros elementos sobre los que "grindar"; además, podrás combinar pequeños saltos sobre rampas o montículos con los "manual" (si eres bueno haciendo el caballito). Con esto bastará para conseguir la puntuación mínima.

2. Romper los carritos de helados

El primer carrito está a la izquierda desde el punto en el que comienza el nivel (sin avanzar nada). Siguiendo la carretera del principio, gira a la derecha antes de pasar por debajo del puente hasta encontrar a la izquierda dos montículos rodeados por una valla; rodéalos y podrás ver el segundo carrito. Desde aquí, avanza por la derecha hasta pasar por encima del puente. Antes de llegar al otro lado, gira a la derecha para encontrar el tercer carrito. Después da media vuelta y sigue el puente hasta llegar a una zona con columpios. Allí encontrarás los dos últimos carritos.

Rick Thorne
Front Body Flip:
↓, → + ● (5.000 puntos)
Backflip No Footer:
↑, ↓ + ● (4.000 puntos)
Decade Air:
←, → + ● (4.000 puntos)
Double Seat Grab Superman:
↓, ↓ + ● (2.500 puntos)

3. Recoger TRICK

Siguiendo el camino desde el principio del nivel, dirígete a la derecha antes de pasar por debajo del puente hasta la zona con los dos montículos; "grinda" sobre la barandilla que los rodea para coger la **T**. Desde ahí podrás ver al fondo del escenario una pequeña plataforma de madera que te permitirá caer en un piso inferior con una fuente en el centro. En esta zona hay dos salidas: una debajo del puente que te conducirá al principio del nivel, y otra, una rampa que te conducirá a la zona de los columpios. Dirígete por esta segunda y desde la rampa "grinda" la parte superior del columpio para recoger la **R**. Desde allí (y de espaldas a la zona de la fuente) gira a la izquierda hasta llegar a la carretera; sobre una barandilla encontrarás la **I**. Para coger la **C**, vuelve a la zona de los columpios, toma impulso para subir a la pequeña colina y "grinda" sobre la rama del árbol; salta antes de caer y podrás recoger la letra. Por último podrás encontrar la K volviendo de nuevo al principio del nivel; esta vez sigue la carretera por el camino contrario hasta ver una pista de hielo; encima de ésta se encuentra una plataforma de madera (una especie de tejado) con la letra encima. Busca la forma más sencilla de subir (el sitio menos empinado a la izquierda) y coge la **K** para acabar.

4. Recoger la revista oculta

Desde el principio del nivel, sube a la roca de la izquierda y salta sobre el árbol que hay al final de ésta. "Grinda" sobre la rama que hay entre los dos troncos y podrás coger la **revista** fácilmente. Hemos visto cosas más complicadas ¿verdad?

5. Conseguir 70.000 puntos

Aparte de las zonas que te hemos mencionado para "grindar", podrás encontrar dos rampas que te podrán servir de "half pipe" para conseguir bastante altura y poder realizar combos y movimientos especiales. Las encontrarás si te diriges hacia la pista de hielo desde el principio del nivel, siguiendo la carretera. Se encuentran cerca del invernadero que hay a la izquierda nada más empezar el nivel. También encontrarás rampas en la zona de los columpios, pero no te permitirán hacer los movimientos con la suficiente rapidez como para conseguir la puntuación.

06. Treatment Plant




Para entrar en el nivel:
17 revistas y una medalla

1. Conseguir 55.000 puntos

La verdad es que en este nivel hay muchos puntos estratégicos donde demostrar nuestra habilidad con la bici. En primer lugar, nada más empezar podemos dar media vuelta y dirigirnos detrás del edificio para encontrar rampas que nos permitirán coger la suficiente altura como para hacer combos largos. También podemos ir a la derecha y encontrar varias "piscinas" en las que practicar nuestros mejores movimientos.

2. Romper los barriles

La verdad es que hay una forma muy sencilla de localizar los cinco barriles rápidamente. Desde el momento en el que empieza el tiempo, **avanza pegado a los límites del escenario por la izquierda y te encontrarás los cinco barriles a simple vista**. El primero en la rampa del fondo, el segundo tras los montículos, el tercero y el cuarto al lado de las piscinas y el quinto detrás del edificio cerca del inicio del nivel. "Chupao".

3. Recoger TRICK

"Grinda" sobre la barandilla situada a la izquierda del principio del nivel para recoger la letra **T**.



Después da media vuelta y dirígete detrás del edificio del principio del nivel; sobre uno de los montículos se encuentra la **R**. Para coger la **I** tan sólo tienes que dar la vuelta al edificio y llegar por ese lado hasta las "piscinas"; podrás cogerla con un simple salto. Ahora vuelve de nuevo al principio del nivel y avanza hacia los bidones rojos que encontrarás a la derecha. Sube por el puente y "grinda" la tubería que hay sobre ellos para recoger la **C**.



Déjate caer y dirígete hacia el edificio que hay tras los bidones; sobre los montículos de arena encontrarás la letra **K**, cumpliendo tu objetivo.

4. Encontrar la revista oculta

Desde el principio del nivel, pedalea hacia la derecha y sube a los bidones con ayuda de la rampa. Desde allí "grinda" la tubería, salta al siguiente edificio "grindando" el borde de la cornisa y salta desde allí a una nueva tubería (también grindando, claro)



que te llevará a una especie de tejadillo. En él podrás ver otra tubería sobre la que "grindar" para coger la dichosa **revista**.

5. Conseguir 80.000 puntos

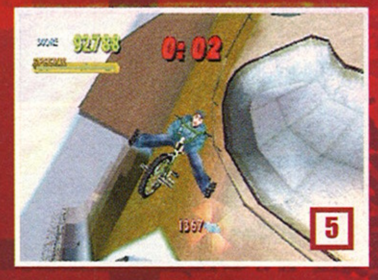
Para ello, no pierdas tiempo y dirígete rápidamente hacia las piscinas. Allí intenta hacer el mayor número de combos posibles junto con los movimientos especiales, intentando repetirlos las menos veces posibles para que no te puntúen más bajo.

Joe Butcher

Backflip Tabletop:
↑, ↓ + ● (4.000 puntos)
Half Barspin Tailwhip:
↓, → + ■ (4.000 puntos)
No Footed Candy Bar One Hander:
↑, ↑ + ● (3.000 puntos)
Superman Backpeg Barspin:
↓, ↓ + ● (2.500 puntos)







07. La Habra California

Para entrar en el nivel:
22 revistas y una medalla

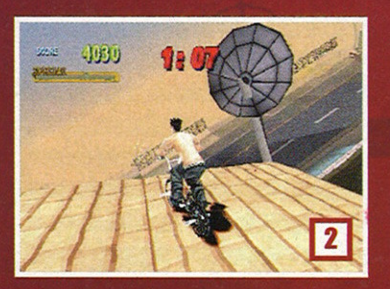
1. Conseguir 60.000 puntos

Parece que las cosas empiezan a complicarse. De cualquier forma, **será mejor que aproveches el tiempo para que puedas sacar la puntuación máxima y la mínima en los dos minutos de tiempo**. Desde el punto en el que comienza el nivel, gira a la izquierda para encontrar una zona con un "half pipe" y rampas en las que poder hacer tus movimientos especiales. Intenta hacer combinaciones de dos o tres movimientos cuando consigas la altura y velocidad suficientes y aprovecha bien la barra de especiales.

2. Romper las parabólicas

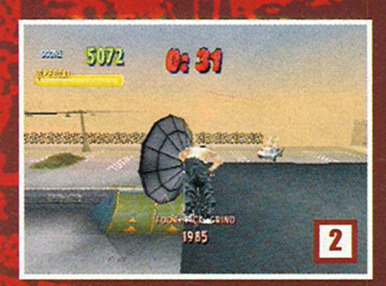
Encontrarás la primera en el "half pipe" al principio del nivel. Desde ese mismo lugar, avanza hacia las rampas de la derecha e intenta subir desde el fondo del escenario al tejado del edificio de la derecha; desde allí intenta frenar la bici para colocarte justo en línea recta con la antena y poder romperla en la bajada. En ese mismo lugar podrás ver un **cable de alta tensión** que comunica dos edificios. Si consigues "grindar" sobre él, podrás llegar hasta la tercera antena. También puedes hacer lo siguiente: desde el principio del nivel, baja hasta el edificio que hay frente a ti, después gira a la izquierda rodeando el mencionado edificio hasta encontrar una pequeña rampa al fondo del escenario pegada a una pared de ladrillo. Desde ella puedes intentar subir al tejado con una pirueta y romper la parabólica. »





Cory Naztazio

Frontflip:
↓, ↑ + ● (5.000 puntos)
Backflip Tabletop:
↑, ↓ + ● (4.000 puntos)
Double Tailwhip:
↓, → + ● (3.500 puntos)
Superman Seat Grab:
↓, ↓ + ● (2.500 puntos)






» Para coger las otras dos parabólicas, desde el principio del nivel sigue por la carretera hacia la izquierda y avanza un poco hasta ver un coche blanco aparcado en medio de la calle. A la derecha de este coche podrás ver una pequeña rampa verde, la cual te permitirá subir a la azotea de un edificio. Frena la bici una vez estés dentro de la "bañera" y gira a la izquierda despacio; en esa esquina podrás ver la cuarta parabólica. Para romperla, sal despacio de la piscina y salta sobre ella. Este edificio se comunica con otro exactamente igual por medio de una tubería. "Grinda" sobre ella y haz lo mismo que antes para romper la quinta parabólica situada en la esquina superior derecha de la "bañera".

3. Recoger TRICK

En esta ocasión lo mejor no es seguir el orden de las letras, sino recogerlas desordenadas de forma que nos de tiempo a coger todas en dos minutos. Para empezar, al principio del nivel encontrarás una valla con la **R** sobre ella. Como es un poco alta, tendrás que "grindar" desde el "half pipe". Después de esto, avanza hasta el edificio situado enfrente de ti (cruzando la carretera). En la escuina de la derecha podrás encontrar la **K**. Rodea el edificio por la izquierda para encontrar la **C** al fondo del escenario sobre una rampa. Desde allí rodea los dos edificios por la derecha para llegar al coche aparcado en el centro de la calle y salta sobre él para coger en esta ocasión la **I**.
Por último, utiliza la rampa verde para subir al edificio con las "bañeras" en la azotea y "grinda" la tubería para recoger la **T**.




4. Encontrar la revista oculta

Baja la cuesta del principio del nivel, gira un poco a la izquierda y toma impulso para poder subir al tejado del edificio donde estaba la parabólica por medio de la rampa que hay en la acera. Una vez hayas saltado al tejado, sin variar el rumbo, salta de nuevo pero esta vez para llegar sobre la chimenea donde se encuentra la **revista**. Si no lo consigues a la primera, déjate caer y toma más velocidad en las rampas azules haciendo piruetas; podrás llegar de nuevo hasta la rampa siguiendo el callejón a la izquierda.

5. Conseguir 100.000 puntos

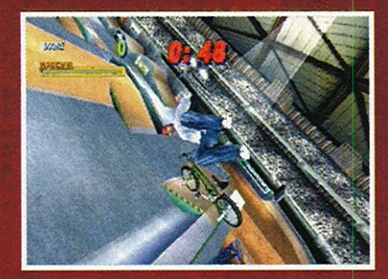
Después de haber conseguido realizar todos los objetivos de todos los niveles, no tendría que suponer ningún problema conseguir esta puntuación. En este escenario hay tres zonas en las que poder conseguir puntuaciones altas realizando los combos más largos.
La primera es el "half pipe" del principio del nivel. La segunda son las rampas que hay al lado de dicho "half pipe". Y la tercera son las bañeras situadas en la azotes de los dos edificios centrales. Una vez dicho esto, de ti depende que hagas las mejores combinaciones de movimientos para que consigas la mayor puntuación posible. ¡Suerte!

08. CFB Competition

Para entrar en el nivel:
28 revistas y una medalla

Para poder conseguir una medalla de oro en este nivel, tendrás que haber practicado mucho y ser un experto en combinaciones de movimientos complicados. De cualquier forma, **en las competiciones no solo evalúan una elevada puntuación, sino también cierto dominio en los demás elementos,** como por ejemplo, ser bueno "grindando", haciendo "manuals" o realizando saltos arriesgados en los montículos de arena. A continuación te daremos una ruta opcional para que puedas conseguir la medalla de oro en este Campeonato. Desde el comienzo del nivel, podrás ver una pequeña rampa a la derecha; baja hasta ella y haz la primera pirueta (la que mejor se te de). Según caigas con la bici, "grinda" sobre la barandilla que hay frente a ti; de este modo llegarás a una zona con rampas y con un "half pipe" a la derecha. No hagas caso de las rampas y aprovecha el mayor tiempo posible haciendo piruetas y cabriolas arriesgadas en el "half pipe". Cuando falten unos diez segundos para que acabe el tiempo, abandona este lugar para agotar esos diez segundos en los montículos de arena que hay a la derecha del "half pipe".
Haz lo mismo en las otras dos rondas y la medalla de oro será tuya (siempre y cuando las piruetas que hagas sean lo suficientemente arriesgadas como para convencer al jurado y conseguir la medalla de oro).

Mike Escamilla
Frontflip:
↓, ↑ + ● (5.000 puntos)
Body Varial:
←, → + ■ (5.000 puntos)
Backflip One Footer:
↑, ↓ + ● (3.500 puntos)
Superman Seatgrab Bar Spin:
↓, ↓ + ● (2.500 puntos)




09. Más cosas



1. Personajes ocultos

• Granny

Front Body Flip:
↓, ↑ + ● (5.000 puntos)
Gum Grab:
↑, ↑ + ■ (3.000 puntos)
Superman Seat Grab:
↑, ↑ + ● (2.500 puntos)

Conseguirás a nuestra abuela más marchosa si haces lo siguiente. Al principio de cualquier nivel aprieta el botón de pausa y vuelve a iniciar el nivel (Retry), así veinte veces hasta que un letrero te diga que conduces como una abuela. Desde este momento, ya tienes a tu nuevo personaje en el menú para que puedas cogerla cuando te apetezca.

• Tony Hawk

Front Body Flip:
↓, ↑ + ● (5.000 puntos)
Body Varial:
←, → + ■ (5.000 puntos)
Decade Air:
←, → + ● (4.000 puntos)
Superman Tailwhip:
↓, ↓ + ● (3.000 puntos)

Para conseguir a este personaje sólo **tienes que coger los cinco COVER que hay en los seis niveles** (sin contar las competiciones) **y conseguir las dos medallas** (oro, plata o bronce) de los Campeonatos acabando con Mat Hoffman.



2. Conseguir las ocho bicicletas ocultas

Tienes que conseguir el 100% con todos los personajes en todos los niveles. Según vayas acabando con cada jugador todos los escenarios irás consiguiendo las bicicletas. Tendrás que conseguir las dos medallas de oro en las dos competiciones. Una vez conseguido esto, tendrás todas las bicicletas con los puntos al máximo.

3. Cómo ampliar el tiempo

En cualquier momento de la carrera, entra en modo Pausa. Entonces, manteniendo el botón **L1** presionado, introduce la siguiente combinación: ■, ↑, ●, ✖. Ocho minutos más se añadirán automáticamente en tu contador. Además, este truco funciona varias veces en la misma carrera, por lo que puedes juntarte con 24 minutos más si eso es lo que quieres.

4. Como doblar las puntuaciones

Entra en el modo Pausa en cualquier momento de la carrera y manteniendo pulsado **L1** introduce esta combinación: ■, ●, ●, ↑, ↓, ↓. Podrás pasar todos los objetivos que requieren una puntuación máxima fácilmente, además de conseguir a la primera las medallas de oro en las dos competiciones.
Para eliminar el truco, basta con volver a introducir la combinación.





Pero si lo que quieres es complicar aún más la dificultad del juego, entra de nuevo en el modo Pausa y presionando **L1** aprieta ↓, ↓, ↑, ●, ● y ■. Después de esto, todos los movimientos que hagas, puntuarán una décima parte de lo que realmente valen, no es muy útil, ¿verdad?.

5. Barra de especiales infinita

Para que no te suponga ningún problema llenar la barra de especiales a base de movimientos complicados, entra en el modo Pausa en cualquier momento de la carrera y manten pulsado el botón L1 mientras introduces la siguiente combinación: ←, ↓, ▲, ●, ↑, ←, ▲, ■. De este modo podrás hacer los movimientos especiales siempre que se te antoje.

6. Una bici con ruedas grandes

En cualquier momento de la carrera, entre en el modo Pausa y manteniendo pulsado el botón **L1** introduce el siguiente código: ↓, ●, ●, ↓. Al volver a la





competición te encontrarás con las ruedas de tu bici algo más hinchadas.

7. Para no caer al "grindar"

Podrás hacer "grindadas" y "manuals" infinitos con este truco. Entra en el modo Pausa y manten pulsado el botón **L1**, después introduce este código: ■, ←, ↑, →. Al volver al juego, el jugador que hayas seleccionado no se volverá a caer cuando "grinde" una valla, haga manuals y pare en seco.

8. Escenario oculto

Para descubrir este escenario, bastará con realizar un combo de 200.000 puntos; cosa que no será nada complicada con todos los trucos que tienes en este apartado. Podrás seleccionarlo en cualquier modo de juego que no sea Carrera. El escenario en cuestión se llama Warehouse y es todo un homenaje al primer *Tony Hawk*, uno de los mayores exponentes dentro del género y piedra angular del catálogo de juegos basados en deportes de riesgo de Activision.









Need For Speed: Porsche 2000

Velocidad y realismo

Si andas justo de dinero, pero no quieres renunciar a lo mejor de lo mejor, ahora tienes la ocasión de pilotar los más alucinantes deportivos sin endeudarte de por vida.



El control nos va a permitir realizar todo tipo de arriesgadas maniobras sin demasiados problemas.



Están presentes todos los modelos que Porsche ha fabricado, incluidos los de carreras.

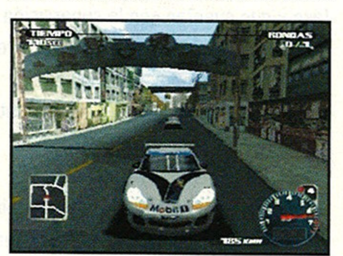
Modos de juego para todos los gustos



Evolución: El objetivo es visitar las distintas etapas de la historia de Porsche ganando el dinero que nos permita acceder a los torneos.



Piloto de pruebas: Comprueba la calidad de los coches superando retos de dificultad creciente y demostrando tu habilidad.



Persecución: Huye de la policía usando todos los medios a tu alcance y moviéndote libremente por las calles.



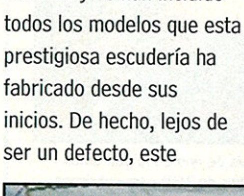
Multijugador: Hay tres modos para cuatro jugadores que van desde encontrar ítems, a escapar de la persecución de tus amigos.

La saga *Need for Speed* se ha caracterizado por ponernos al mando de veloces deportivos reales y lanzarnos a frenéticas carreras por circuitos urbanos, aunando realismo y jugabilidad para convencer y atrapar a todos los amantes de la velocidad. Curiosamente, esta última entrega de la saga tiene la particularidad de ofrecernos sólo una marca de bólidos, algo que podría haber hecho que el juego perdiera interés, de no ser porque la marca es ni más ni menos Porsche y se han incluido todos los modelos que esta prestigiosa escudería ha fabricado desde sus inicios. De hecho, lejos de ser un defecto, este peculiar planteamiento ha permitido a Electronic Arts introducir modos de juego inéditos en la saga que aportan numerosos alicientes y alargan notablemente la vida del juego.

Sin duda, el modo más atractivo y sorprendente es el Evolución, que presenta un planteamiento similar al de *Gran Turismo*, ya que podemos comprar coches, nuevos y de segunda mano, repararlos, competir en torneos para ganar dinero... En este caso el objetivo es ir avanzando por las distintas etapas de la historia de la marca.

Junto a este atractivo modo, también merece destacar el de Piloto de Pruebas, que nos invita a convertirnos en especialistas con la misión de probar los coches cumpliendo todo tipo de retos de dificultad endiablada, pero variados y muy divertidos.

Por supuesto, no faltan los modos habituales de la saga, hasta para cuatro jugadores simultáneos. Lo mejor es que esta variedad en cuanto a modos de juego y vehículos se ve arropada por un excelente acabado gráfico, en el que destaca la soberbia recreación de los bólidos y la cantidad de detalles y nitidez de los escenarios. El "popping" pone la nota negativa, aunque es fácilmente perdonable por la endiablada velocidad con la que se mueve todo el conjunto. Y por si fuera poco, el control es asequible a la vez que exigente. Teniendo en cuenta su precio actual, no deberías perderlo de vista.





Debemos correr enfrentados a las más variadas condiciones climatológicas que, por supuesto, afectan al control de los vehículos.



El Porsche que pilotemos dependerá de la era histórica en la que estemos. A medida que avancemos tendremos acceso a los modelos más modernos.



7 Blades

Resucitando el género en PS2

Konami nos presenta un beat'em up enmarcado en el Japón medieval y con una buena historia de fondo que promete acción y espectacularidad a partes iguales.

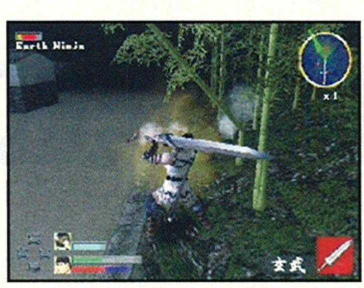
Con indudables reminiscencias a *Dynasty Warriors 2*, la última producción de Konami nos traslada al medievo japonés para que desbaratemos, al estilo de los beat´em up de toda la vida, una siniestra conspiración organizada por el ninja Hanzo Hattori.

Para enfrascarnos en la batalla, podremos elegir entre dos "protas" de excepción. Por un lado, Gokurakumaru, maestro de esgrima acompañado por su inseparable sirviente portador de sus siete espadas; y por el otro Yuri, una muchacha experimentada en todo tipo de armas de proyectiles. Antes de comenzar la aventura debemos decantarnos por uno de estos estilos de combate, decisión que luego se reflejará en la manera de afrontar las peleas en las que nos veremos inmersos, siempre en una brutal desventaja numérica.

Así pues, nos hallamos ante un beat´em up bastante clásico en su desarrollo, ya sabéis, de esos en los que lo único que cuenta es acabar con todos los enemigos que nos salgan al paso, que se enriquece gracias a las abundantes CGs explicativas que aparecen entre fase y fase y que cuentan con la supervisión de Kaizo Hayashi, uno de los directores japoneses más relevantes, quien consigue dotar al juego de ciertos tintes cinematográficos.

En cuanto a su calidad técnica, *7 Blades* conjuga aciertos incuestionables con algunos "defectillos" que le hacen perder algo de nota. La jugabilidad es sobresaliente, lo que se deja sentir sobre todo a la hora del combate, donde todo tipo de combos y ataques especiales se realizan con facilidad. La espectacularidad de estos ataques y la cantidad y variedad de personajes que Konami ha conseguido poner en pantalla simultáneamente sin que aparezca ninguna ralentización hacen que los combates sean muy vistosos. Sin embargo, este esfuerzo técnico supone, lamentablemente, que se deje notar una niebla muy poco estética en los fondos, además de unos escenarios con un mejorable grado de detalle.

Estas deficiencias gráficas, sumadas al repetitivo desarrollo que tienen por naturaleza todos los beat'em ups, podrían echar para atrás a algunos jugones. Sin embargo, os aseguramos que *7 Blades* tiene un encanto especial. Ya sea por la soberbia recreación del Japón medieval, por la absorbente trama o por las alternativas en combate que ofrecen las diferentes armas, lo cierto es que *7 Blades* tiene ese punto de adicción que te hace seguir jugando hasta terminarlo. Ni que decir tiene que los fans del género no quedarán defraudados con él.



Los escenarios gozan de un buen nivel de interactividad, como demuestra esta "tala".

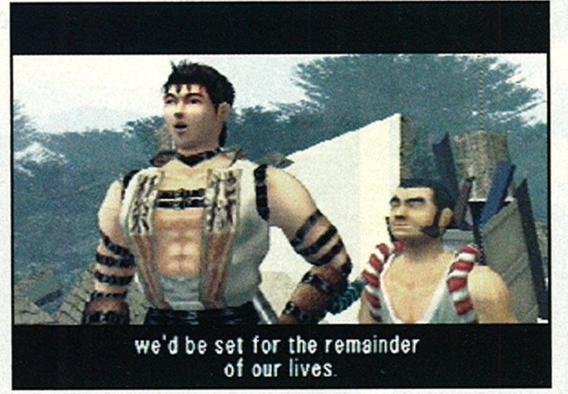


La infinita superioridad numérica de los rivales se verá compensada con el buen uso de las armas.



Un cómodo punto de mira nos ayudará en los disparos. ¡Cómo para fallar con tanto malo!


Si manejamos a Yuri, nos expondremos menos a los aceros enemigos, pero perderemos contundencia en nuestro golpes, sobre todo comparados con los de Gokurakumaru.



Las alucinantes secuencias que podremos contemplar entre fase y fase van "desmenuzando" poco a poco la atrayente trama. Suponen un verdadero descanso entre tanta refriega.

Algo más que siete espadas

La única manera de salir victoriosos de esta locura es conocer las posibilidades que ofrecen todas y cada una de nuestras armas, tanto espadas como proyectiles. En función de las circunstancias contaremos con unas u otras, y debemos elegirlas teniendo en cuenta la situación.


Algunas armas nos permiten improvisar un "helicóptero" para cruzar abismos.


Los ataques especiales nos librarán de los enemigos que nos rodean.



Las armas arrojadizas son muy útiles en distancias largas, y no tanto en las cortas.


Con las armas de doble filo podremos ejecutar golpes de 360º para cubrirnos.



Tokyo Xtreme Racer Zero

Carreras clandestinas en las noches de Tokio

Tokio. Noche. Velocidad. Riesgo. Éstas son las premisas del título con el que Crave y Ubi Soft pretenden ofrecernos un juego de velocidad diferente. ¿Os atrevéis a probarlo?



Hacer morder el polvo a un amigo es otro de los alicientes de *Tokyo Xtreme Racer Zero*.



En el modo Survival hay que batir al mayor número de rivales con una sola barra de vida.

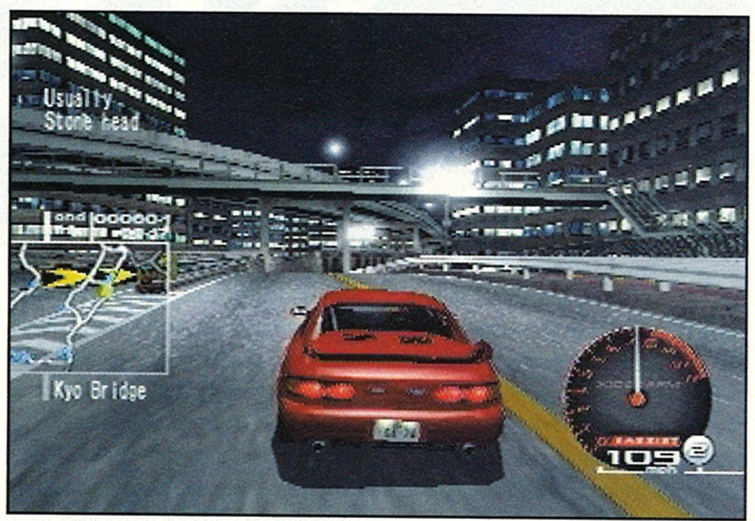
Cuando llega la noche a la capital del país del Sol Naciente, sus autopistas son tomadas por amantes de la velocidad. No temen ni los accidentes ni a la policía. Son los "guerreros de la noche", pilotos callejeros fuera de la ley en cuyo espíritu se basa este título de Crave y Ubi Soft, que trata de aportar una bocanada de aire fresco a la gran oleada de títulos de velocidad que últimamente está llegando a PS2.

La verdad es que *Tokyo Xtreme Racer Zero* logra cumplir sus objetivos en la medida que consigue reflejar el espíritu de estas competiciones clandestinas nocturnas. Esto se manifiesta sobre todo en el modo de juego principal, donde deberemos comprar un coche y lanzarnos a correr por las oscuras calles de Tokio en busca de peligrosos desafíos. Dichos desafíos consisten en encontrar un rival y hacerle morder el polvo, bien ocasionando daños en su vehículo, bien pisando el acelerador y dejándole "tirado", hasta que logremos acabar con su barra de energía. Según vayamos ganando retos, iremos mejorando nuestro garaje y abriremos nuevos tramos de la ciudad.

Hay que destacar que las carreras son realistas, en el sentido de que no tendremos más herramientas para ganar que nuestro coche y nuestra habilidad (nada de armas ni ítems de ningún tipo), aunque a medida que ganemos dinero podremos comprar coches más potentes o recambios que mejoren los que ya tenemos. Además de este modo, el juego incluirá otras interesantes ofertas como la típica Contrarreloj o un atractivo Survival.

Gráficamente, *Tokyo Xtreme* luce correctamente gracias a la notable recreación del Tokio nocturno, con sus rascacielos, túneles, pasos elevados... iluminados siempre con una luz artificial bien construida. Sin embargo, aquí hemos hallado algunas pegas, como la mejorable sensación de velocidad o la presencia del molesto "popping". Sin embargo, lo peor e imperdonable en un juego de este estilo, es que los daños en los vehículos no se reflejen físicamente. Una carencia que no terminamos de entender.

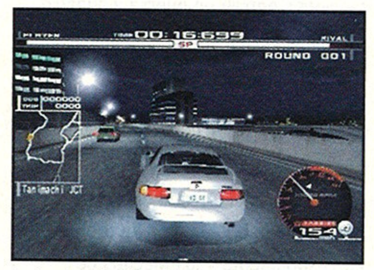
Tres categorías diferentes de automóviles y un ajustado control completan un título que, pese a que pueda volverse algo reiterativo con el tiempo, sí puede interesar a los que busquen un juego de coches diferente.



La recreación del Tokio nocturno, con sus cambios de nivel, rascacielos, iluminación artificial, etc. está muy lograda, lo que nos hará sentirnos como si fuéramos uno de estos "guerreros de la noche".



Habrá que recurrir siempre al espejo retrovisor para saber por dónde nos la quiere jugar el rival.



La iluminación del coche rival también es una buena pista para determinar su localización.

Unos extras muy apropiados para la ocasión



La película "The fast and the furious" refleja bien el espíritu del título de Ubi Soft.



En el documental conoceremos cuáles son las motivaciones de estos pilotos urbanos.

En el DVD del juego se incluirán unos extras que vienen que ni pintados para la ocasión. Por un lado, el trailer de la película "The fast and the furious", protagonizada por Salma Hayek, y por otro el documental "Night Warriors", en el que se hace un seguimiento de las actividades de estos pilotos fuera de la ley. Dos extras que vienen muy a cuento en un juego de esta línea.



TOKYO XTREME RACER ZERO
Ubi Soft • Velocidad

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**

Calificación: **+16 años** Precio: **10.495 ptas.**

Memory Card (87 Kbytes) | Dual Shock 2

Gráficos 7 | Sonido 6 | Diversión 6

- El planteamieno es original.
- La recreación del Tokio nocturno.

- Que los coches no se deformen.
- Puede volverse repetitivo.

6

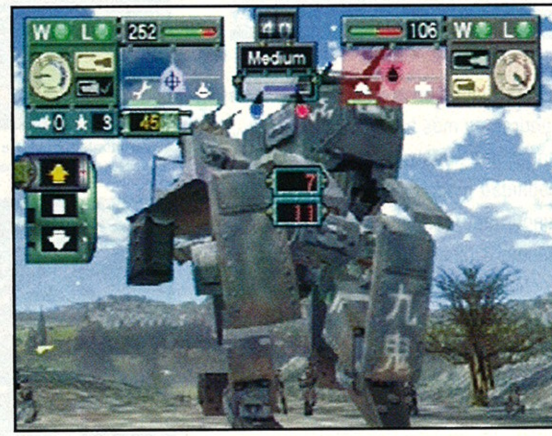
Con sus fallos y aciertos, *Tokyo Xtreme Racer Zero* puede interesar a los fans de la velocidad que busquen algo diferente. Al resto no les gustará tanto.

Ring of Red

Los mechas cambian el curso de la Historia

La última propuesta de Konami nos lleva a un contexto histórico alternativo en un título de estrategia por turnos en el que los mechas se han convertido en el arma definitiva.



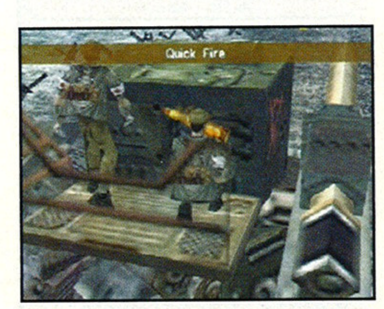


Nos encontramos al final de la Segunda Guerra Mundial. Japón ha sufrido los efectos de las bombas atómicas, pero en lugar de rendirse como ocurrió realmente, las hostilidades se mantienen. La U.R.S.S. entra en el asalto final y el resultado es un Japón dividido en dos, como Alemania. Años más tarde, las dos facciones entran en guerra y nuestro cometido será imponernos, al mando de nuestros mechas, a la parte norte, en una campaña estructurada en misiones.

La mecánica del juego es bastante sencilla. En la pantalla principal encontramos el terreno donde se desarrolla la batalla, con su orografía correspondiente y los mechas de nuestro bando y del contrario. Este terreno se encuentra dividido en cuadrantes y cada mecha, por turnos, debe decidir su nueva posición en el mapa, si ataca o si decide usar su turno para repararse. Llegado el momento del combate, el entorno gráfico cambiará radicalmente para ofrecernos una espectacular perspectiva de la lucha. Eso sí, antes hay que elegir a uno de los comandos de soldados disponibles para que nos acompañe en lo alto del mecha (al que controlaremos), mientras que el resto irá a nuestros pies realizando sus funciones de forma autónoma. Durante los combates, habrá acciones que podremos realizar en cualquier momento, como movernos, mientras que para otras, por ejemplo disparar, deberemos esperar a nuestro turno. El combate puede acabar por la derrota de uno de los dos o simplemente por que se nos acaba el tiempo, por lo que hay que procurar ser rápido y eficaz en ataque, o firme a la hora de defendernos.

Gráficamente, *Ring of Red* ofrece animaciones realmente buenas y un diseño de los mechas muy acertado. A esto hay que añadir un espectacular apartado sonoro, en el que destaca una banda sonora de antología.

El único problema de importancia que le encontramos al juego es que el desarrollo es un tanto lento. Y es que durante los combates, cada acción que realicen los mechas irá seguida de una animación (demasiado larga a veces), lo que aporta espectacularidad, pero a la vez resta dinamismo a las escaramuzas, sobre todo en el cuerpo a cuerpo. No obstante, este defecto no supondrá una pega muy seria para los estrategas que quieran disfrutar de un título original, divertido y técnicamente bien hecho.



Los ataques especiales suelen ir acompañados de vistosas secuencias de vídeo.



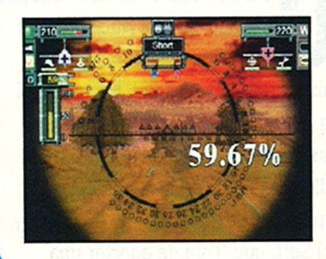
Antes de empezar los combates habrá que elegir qué comando nos acompaña en el mecha.



Constantemente recibiremos información sobre los daños y posibilidades de nuestro mecha.

El noble arte del disparo

A la hora de disparar, el juego adoptará una vista subjetiva con un punto de mira que oscila sobre el enemigo. El porcentaje marca la distancia entre los dos: cuanto más cerca estemos más fácil será dar al contrario, mientras que las posibilidades de acertar bajan si disparamos demasiado pronto. Pero no hay que confiarse, ya que si tardamos demasiado en acercarnos, el enemigo tendrá tiempo de recargar y nos pondrá "fino" a bombazos. Encontrar la mejor relación entre la distancia y el tiempo invertido en avanzar será una de las claves de los combates.





Debemos ser cautos a la hora de atacar y usar algún que otro turno para curarnos.



El papel de la infantería será clave para llevarnos la victoria en los combates.



Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través de correo electrónico en la dirección: playmania.consultorio@hobbypress.es

Comprar PS2 ¿en Japón?

Me quiero comprar una PS2, pero si me la compro en Japón ¿habrá algún inconveniente en cuanto a juegos, Internet...?

✉ Meri González (e-mail)

Tendrás todos los problemas del mundo, empezando por la corriente eléctrica, que allí tiene una tensión 125 V y si la enchufas aquí directamente la quemarás. Tampoco te vas a librar con el sistema de TV, que en Japón es NTSC y aquí es PAL, lo que te dará problemas con todos los juegos que salgan en Europa. Sobre el tema de Internet no sabemos lo que puede pasar todavía, pero también puede darte guerra, por ejemplo, que el software que reconozca tu consola nipona no esté en castellano... Nosotros nos la compraríamos en España: son ganas de complicarte la vida.



PS2 PAL: el modelo que se vende en España

Apasionados por el Rol

Hola amigos, os escribo para felicitaros por la revista y porque me encantan los juegos de Rol. Tengo todos los *Final Fantasy*, los dos *Alundra* y *Shadow Madness*. ¿Va a salir *Shadow Madness 2* para PSOne? Tengo vuestra guía de *Legend of Dragoon* y me parece una pasada, ¿me lo aconsejáis? ¿Qué próximos RPG van a salir para PSOne y cuáles estarán traducidos?

✉ Manuel Fernández (Almería)

No va a salir *Shadow Madness 2*, aunque te puedes consolar con *Legend of Dragoon*, un RPG que algunos ponen por encima incluso de los *Final Fantasy*. Sin duda, no te va a defraudar. Otra alternativa es el original *Koudelka*. En lo que respecta a próximos lanzamientos, sólo hay dos a la vista, por un lado *Breath of Fire IV* de Capcom, en inglés, y por otro *Technomage* que, aunque está en castellano, es un poco diferente a lo que estamos acostumbrados, ya que es un Action RPG muy basado en los puzzles y que hace pensar de lo lindo. Es bastante feote, pero resulta absorbente.

Exclusividades

¿Qué hay equipo? Quisiera comentarles una inquietud que tengo y que me déis vuestra opinión. ¿Creéis, al igual que yo, que todo el follón que Microsoft esta armando con las exclusivas (*Munch´s Odysee*, el rumor de que *Dino Crisis 3* será sólo para X-Box, el acuerdo sobre *Matrix*) va a perjudicar mucho más a los usuarios que a la competencia?

✉ María (e-mail)

Siempre es una faena que no puedas jugar a todo en tu consola, pero es algo que ha ocurrido toda la vida, desde los tiempos de las 8 bits. Siempre ha habido juegos exclusivos para ciertas consolas, es una constante. Nos va a perjudicar igual que nos ha perjudicado siempre. Claro que es una lata que en PS2 no podamos jugar a *Munch*, pero los de X-Box tampoco van a poder jugar a *GT3*... Además, esto hace que las compañías se esmeren en otro tipo de juegos para intentar superar al crack de la competencia, lo que a la larga aumenta la calidad de los juegos.

Gran Turismo 3

¿LO SABES TÚ?

En esta sección somos nosotros los que os pedimos ayuda. Y es que en ocasiones nos llegan cartas con problemas que no sabemos resolver, pero que estamos seguros que alguno de vosotros sí que sabe. No lo dudéis, y aprovechad este espacio y responder a cualquier pregunta del Battle Zone que nos os parezca correcta, a lo mejor vosotros conocéis una respuesta mejor que la nuestra...

¿Cuántos RPG han salido en España?

Hola, tengo una gran curiosidad por saber cuántos juegos de rol han salido para PSOne en nuestro país desde el principio.

✉ Juan Carlos Zamora (Murcia)

Pues, sinceramente, no nos hemos puesto a contarlos, pero seguro que alguno de nuestros lectores lo sabe, ¿a que nos vais a sacar de dudas?

Cargar partidas de PSOne en PS2

Hola playmaníacos. Hace poco me compré la PS2 y cuando iba a cargar una partida del *Final Fantasy VIII*, me decía que no se podían cargar los datos, pero puse *Resident Evil 2* y pude cargar la partida. ¿Me podéis ayudar?

✉ Daniel Tortosa (e-mail)

Pues es curioso, porque nosotros no hemos detectado ningún problema. A lo peor, la partida se te ha corrompido o no se salvó bien. ¿Has probado a cargar la partida directamente en una PSOne? Si tampoco funciona, es que seguramente las has perdido. En cualquier caso, veamos si a alguien le ha pasado igual.

El juego topa con la lente

Hola, mi problema es que, cuando pongo un juego en mi PlayStation (la gris), éste empieza a dar vueltas y topa con la tapa de la lente, se para. No sé qué hacer.

✉ Jose Mari Espinoca (Barcelona)

Nunca se nos ha dado este caso, y mira que nos pasan cosas con las consolas... A bote pronto te diríamos que te despidas de la máquina o la lleves a algún servicio de reparación de electrodomésticos a ver si te la arreglan. Eso sí, pide presupuesto y mira si te merece la pena. Desde aquí pedimos ayuda en tu nombre, a ver si algún manitas conoce una solución.

¿Alguien ha abierto una Memory Card?

Tengo una tarjeta que me da guerra y no sé si abrirla. ¿Lo habéis hecho, qué puede pasar?

✉ Antonio Rubio (Zaragoza)

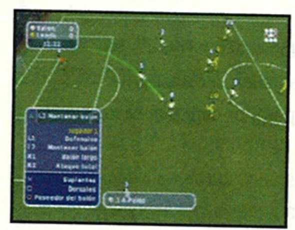
Nunca lo hemos hecho, aunque si está rota no pierdes nada. A ver, el curioso que lo haya intentando que nos lo cuente.

¡No se puede ser tan pirata!

Tenemos un problema con el Manager *de Liga 2001*, nos baja la media de los jugadores, con lo que perdemos siempre. ¿Hay alguna solución? ¿Qué debemos de hacer?

Gemma (e-mail)

¡Ay, piratillas! Lo que debéis hacer es comprar el juego original y no jugar con un CD pirata. El sistema anticopia que lleva este juego hace que los niveles de los jugadores bajen y que se produzcan otro tipo de "inconvenientes" que, a medida que pasa el tiempo, lo van haciendo injugable.


Manager de Liga 2001

Un consejo y Harry Potter

Hola playmaníacos, soy Gustavo y tengo 11 años. Me gustaría que me recomendáseis entre *Legend of Dragoon* y *Metal Gear*, ya que me quiero iniciar en ambos géneros. También quiero saber cuándo va a salir *Harry Potter* y que me pongáis unas imágenes y un reportaje, porque soy un apasionado de sus libros.

Gustavo Borraso (Santander)

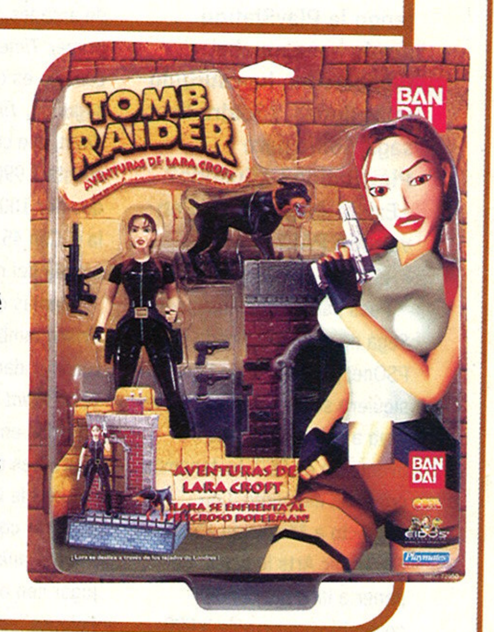
Bueno, si tienes 11 años no te podemos recomendar ninguno de los juegos que mencionas, especialmente *Metal Gear*, que es para mayores de 18 años. Si te empeñas, sólo podemos decirte que los dos son geniales, aunque *Metal Gear* es más barato y todo un clásico. *Harry Potter* saldrá en noviembre y se está llevando con tanto secreto que tampoco dan imágenes nuevas. No te preocupes, que en cuanto tengamos más cosas que contarte, haremos ese reportaje que quieres.


Harry Potter

LA OPINIÓN

Mándanos tu opinión y quédate con Lara Croft

Ahora que tenéis tiempo libre, se nos ha ocurrido que podíais estrujaros un poco las neuronas para darnos vuestra opinión sobre un tema calentito: el futuro de las consolas de Sony. Queremos que nos contéis cómo veis vosotros a PS2 y PlayStation, qué creéis que va a pasar con ellas y cuáles son vuestras preferencias. Os ofrecemos una tribuna donde podéis expresar libremente vuestras opiniones, a favor o en contra. El mes que viene publicaremos vuestras opiniones y premiaremos las 20 mejores con esta figura de Lara Croft. ¿A qué estás esperando? Empieza a escribir y mándanos tu opinión lo antes posible a la dirección de esta sección, indicando en el sobre "Opinión".



¿PlayStation 3?

Hola, soy Xavi y tengo una duda. Me he enterado que PlayStation 3 saldrá en Japón dentro de 5 ó 6 años. ¿Qué llevará?

Xavi Abad (e-mail)

Como hagas caso a todo lo que oigas te vas a marear. Puede que salga una nueva consola de Sony en 5, 10 ó 15 años... ¿quién sabe cómo será o qué llevará entonces? A lo mejor ni siquiera se juega con consolas y nos bajamos juegos directamente en la tele... Vamos a ver, Sony, como cualquier otra compañía que desarrolle aparatos, tiene un equipo de investigación y desarrollo que no para de trabajar cuando culmina un producto. Simplemente, siguen pensando cosas. Es obvio que Sony está investigando, igual que empezó a investigar nada más terminar PlayStation. Puede que mucho de lo que experimenten ahora luego no sirva para nada, o que se convierta en una mejora para PS2. También puede que saquen una nueva máquina, pero Xavi, eso es andar con un pie en la luna. Disfruta de lo que tienes y déjate de lo que pase dentro de X años...

El volante GT3

Hola amigos de PlayManía. Me gustaría haceros una consulta. Soy un enamorado de todos los juegos de coches y por supuesto, pienso comprarme *GT3*, mi pregunta es la siguiente. ¿Merece la pena comprarse el volante especial para GT3? Ya sé que debe ser la leche, pero ¿servirá para obras maestras, como pueden ser los futuros *V-Rally* o el próximo *Colin*?

Kevin (e-mail)

El volante es una pasada, especialmente con *GT3*, ya que el juego y el periférico se han ajustado entre sí hasta límites insospechados. Jugar con el volante a *GT3* es lo más. Seguramente sea compatible con los juegos de velocidad que vengan en el futuro, ya que la tecnología de este periférico es la mejor y la más realista. De momento, desde Sony nos han comentado que la intención es que su impresionante *World Rally Championship* sea compatible con el volante. Ya sabes que cuesta un dineral, y ten en cuenta que no se va a vender por separado: si quieres el volante tendrás que comprarlo junto con el juego.



Volante de Gran Turismo 3

Memoria de 2 megas para PS2

Hola, me encanta vuestra revista y me gustaría preguntaros si la tarjeta de memoria para PlayStation 2 tiene que ser lo oficial de 8 megas o puede ser otra de, por ejemplo, 2 megas.

Miguel Ángel (Manacor)

Para grabar juegos de PS2 sólo puedes usar una tarjeta de 8 megas de PS2 y la única que hay a la venta es la oficial. En realidad no es una cuestión de megas, sino de que el sistema de guardar partidas de PS2 es muy diferente al de PSOne. En PSOne se graba por bloques, independientemente del espacio que necesite la partida que guardas, mientras que en PS2 se utiliza sólo el espacio necesario. Al ser sistemas diferentes, las tarjetas son incompatibles. Tampoco podrías guardar juegos de PSOne en una tarjeta para PS2.

Consultorio

Más juegos para PSOne

Hola "Playviciados", tengo la PlayStation desde hace mucho tiempo y me han surgido unas dudas. ¿Saldrá la saga *Sonic* para PlayStation? ¿Cuándo? ¿Existe *Megaman X5* en versión PAL?

Iván Bordonado Torres (Alicante)

Pues parece que finalmente Sega no va a sacar nada para PSOne, y hablando de Sonic, ni siquiera se ha confirmado que vaya a salir una de sus aventuras en PS2. Lo tenemos crudo de momento. Con respecto a *Megaman X5*, Electronic Arts lo acaba de poner a la venta con el competitivo precio de 3.990 pesetas.



Megaman X5

Juegos de pistola

Hola, me llamo Toni y tengo la PlayStation desde hace dos años. Tengo *Time Crisis*, y me gustaría saber si hay algún otro juego de pistola. ¿Sería aconsejable comprarme este periférico?

Antonio Rocamora (Orihuela)

Si te gustan los juegos de pistola, debería tener una sin ninguna duda, ya que es como mejor se disfruta de este tipo de arcades. Ya que tienes el primer *Time Crisis*, nuestro consejo es que te compres el segundo, *Time Crisis Proyecto Titán*, que con pistola incluida cuesta 7.990 pesetas, vamos, que por 1000 pelas más tienes la G-Con 45, que es la mejor pistola del mercado.

Además de la saga *Time Crisis*, también te podemos recomendar los juegos de la serie *Point Blank*, que están basados en sucesiones de hilarantes mini-pruebas que van desde la puntería pura a disparar como un poseso. Los *Point Blank* son ideales para jugar con otro amiguete: los "piques" son la bomba.

Time Crisis Operación Titán

Periféricos PlayStation

Hola, además de felicitaros, quiero que me respondáis a una pregunta. Cuando pone en algún juego o en algún periférico "Para PSOne", ¿sirve también para PlayStation?

Rubén Ríos Domínguez (Málaga)

Por supuesto que sí. PlayStation y PSOne son la misma consola con distinta carcasa, así que todo lo que funciona en una funciona también en la otra.

Problemas técnicos

Escuchar a tope PS2

Hola, os escribo porque me he comprado PS2 y, además de jugar, me gustaría aprovechar su función de vídeo DVD, pero con todas sus consecuencias. La consola se supone que es compatible con Dolby Digital, pero ¿dónde se le enchufan los 6 altavoces que hacen falta? Yo tengo un cadena de música Dolby Digital y tengo los altavoces y todo, pero no sé cómo llevar la señal desde PS2, porque con los cables rojo y blanco sólo saco estéreo, y eso ya lo tengo con un vídeo normal. Por favor, ayudadme a aprovechar el pastón que me ha costado la consola.

Sergio Salvador (Barcelona)

Sólo hay un modo de que saques la señal digital de audio de la consola al amplificador, y ésa es usando un cable óptico. Verás que en la parte trasera de la consola hay un pequeño puerto llamado "Digital Out (Optical)": conecta el cable óptico ahí y luego al amplificador de la cadena de música. Si tu cadena no tiene una entrada óptica, lo llevas crudo, pero si es relativamente nueva seguro que lo tiene. Por cierto, el cable en cuestión cuesta unas 3.000 pesetas.

Capturar imágenes de juegos

¿Qué pasa, Playmaníacos? Me llamo Andrés y tengo una enorme curiosidad por saber cómo sacáis fotos de los juegos. ¿Podría hacerlo yo en casa? ¿Qué necesitaría? ¿Cuánto me costaría?

Andrés Velasco Rubio (Madrid)

Capturamos las pantallas de los juegos conectando la consola a un tarjeta de vídeo instalada en un ordenador. Mientras jugamos vamos grabando imágenes al mismo tiempo, por lo que a veces nos faltan dedos. Tú también podrías hacerlo en casa si tienes un PC o un Mac y compras una tarjeta digitalizadora de vídeo. Los precios varían muchísimo en función de la calidad de la tarjeta, aunque puedes encontrarlas bastante apañadas desde 10 ó 12.000 pesetas.

Las utilidades de un puerto USB

Hola amigos de PlayManía, he estado pensando sobre los puertos USB de PS2 y creo que se les podría sacar más partido. Se me ha ocurrido que puedo conectar una grabadora para grabar las partidas mientras estoy jugando, ¿es posible?

Antonio Alfaro (Murcia)

Efectivamente, los puertos USB de PS2 no están muy aprovechados por ahora, pero pronto nos van a permitir conectar la más variada colección de periféricos, desde volantes y pistolas, a cámaras de vídeo. Sin embargo, no vas a poder sacar una señal para grabar (suponemos que te refieres a grabar en CD, ZIP o similar) por unas cuestiones técnicas que sería muy largo explicarte. Si quieres grabar tus partidas tienes un medio más fácil, que es enchufar la consola al vídeo en lugar de directamente a la tele.

¡Me gusta bailar!

Hola, soy Neus y tengo casi 6 años. Me encanta el juego *Bust A Groove* y me gustaría saber si va a salir la segunda parte. Yo soy el padre de Neus y os pido que me digáis una tienda de importación donde encontrarlo, o lo que sea, porque quiero escuchar otra música los fines de semana ¡Socorro!

Neus Iserte Medrano (Barcelona)

Querida Neus, no sé si esto te va a entristecer más a ti o a tu padre, pero lo cierto es que *Bust A Groove 2* no va a salir en España. Podéis buscarlo en tiendas de importación, pero no os podemos decir ninguna: es cuestión de buscar y cruzar los dedos. En cualquier caso, hay otros juegos de baile y musicales con los que también os lo podéis pasar en grandes, como *Vib Ribbon* (que además permite que pongas tus propios CDs de música, con el consiguiente relax para los oídos), o *Unjammer Lammy*. Para hacer ejercicio al tiempo que jugáis, tenéis *El Libro de la Selva* con su alfombrilla de baile, seguro que tanto tú como tu papá disfrutáis de lo lindo pegando saltos.



Pack de *El Libro de la Selva* con la alfombra de baile

Consultorio

Pasando miedo en PS2

Hola Playmaníacos, me llamo Javier, voy a comprarme la PS2 y quisiera saber qué Survival Horror van a salir para esta consola, así como para PSOne.

Javier Catalán (Alicante)

En PSOne no hay nada más previsto, a parte de *Alone in the Dark* IV y difícilmente va a salir alguno más nuevo. Con respecto a PS2, tienes ahora mismo *Onimusha* y *Extermination*, y a punto de salir están *Resident Evil Code Veronica X* y la versión de *Alone in the Dark* IV para PS2. Un poco más tarde, a primeros de noviembre, aparecerá *Silent Hill 2.* Estos tres últimos son los Survival Horror más puros que hay previstos, ya que otros juegos, como el genial *Devil May Cry*, *Shadowman 2*, *Blood Omen 2* o *Soul Reaver 2*, apuestan más por la acción que por la aventura, desvirtuando un poco el concepto, igual que ocurrió con *Onimusha* que, aunque tiene todas las características del Survival Horror, al final es casi más un beat'em up que una aventura de miedo.


Alone in the Dark (PSOne)

¡Vamos a sacar un juego!

Hola amigos de PlayManía, os escribo porque estoy muy interesado en saber si vais a sacar un juego de fútbol playa para PlayStation, seguro que ganabais mucho haciéndolo, porque se vendería mucho más que un juego de fútbol normal.

Jesús Pantión (Sevilla)

A ver, Jesús, ¿de dónde te has sacado eso de que nosotros hacemos los juegos? Nosotros ni cortamos ni pinchamos, majete, eso lo deciden las compañías desarrolladoras. Nuestro trabajo es hablar de los juegos, pero ni los programamos, ni los ponemos a la venta, ni ganamos nada porque un juego se venda o no. De todos modos, aquí queda tu mensaje, a ver si alguien se anima a hacer un juego de fútbol playa, aunque eso de que iba a vender más que un juego de fútbol normal habría que verlo.

¿Juegos de PS2 más baratos?

Hola Playmaníacos, sólo quería saber si los juegos de PS2 van a bajar de precio dentro de poco, y si no es así, ¿Cuándo lo harán?

Frodo (e-mail)

Lo más seguro es que no bajen de precio hasta dentro de bastante tiempo, igual que ocurrió con PlayStation. Puede que en un par de años haya una serie tipo Platinum, pero es difícil que en breve haya una rebaja general de precios. Eso lo marcará el mercado.

Comprar juegos de PSOne

Hola, ¿qué tal? Quisiera saber si merece la pena comprar los juegos que están saliendo para PSOne para jugarlos únicamente en PS2.

Chis (Madrid)

¿Por qué no? Si estos juegos te apetecen más que los que salen para PS2 no entendemos porqué te vas a quedar con las ganas. Una cosa no quita la otra: puedes jugar a *Gran Turismo 3* de PS2 y a *Final Fantasy VIII* de PSOne, nada te lo impide. Además, los vas a ver mejor que si los juegas en PSOne.

Chocobo, de final Fantasy VIII

La unidad ZIP de PS2

Hola, me gustaría saber para qué servirá la unidad ZIP de la PS2.

Xavi Abad (e-mail)

Es un sistema de almacenaje, una especie de disco duro externo. Para que te hagas una idea mejor, es como un disquete, pero con mucha más capacidad, que te permitirá almacenar las cosas que te bajes de Internet y llevártelas, por ejemplo, a casa de un amigo. Es posible que también permita guardar partidas y que se pueda usar como una especie de disco de seguridad donde almacenes partidas antiguas o los extras que hayas conseguido en Internet de algún juego que ya no utilizas habitualmente, pero que tampoco quieres borrar. De este modo, guardando las cosas en ZIP podrás dejar más espacio en el disco duro de la consola. Claro que todo esto es, hoy por hoy, ficción, porque todavía no hay nada real.

LA POLÉMICA

¡Que traduzcan los juegos de PS 2!

Hola, soy un recién llegado al mundo de las consolas, ya que tengo la PS2 desde noviembre, aunque en mis tiempos mozos (tengo 30 años), jugué bastante con mi Commodore 64. Mi pregunta es más una queja que una duda: ¿por qué sois tan benévolos con los juegos que no viene traducidos, o al menos subtitulados? ¿Acaso las 10.000 pesetas que pagamos no son suficientes para reclamar un poco de respeto por parte de las compañías? He estado a punto de comprar varios juegos de PS2 como *Onimusha* o *Red Faction*, pero al ver que están en inglés, me he echado atrás. Puedo tolerar que un arcade o un juego de velocidad esté en inglés, pero es inadmisible que una aventura lo esté. Creo que si todos hiciéramos lo mismo, ciertas compañías tendrían más sensibilidad hacia el mercado español y ganaríamos en calidad de los juegos.

Xavier Busquets (Girona)

Respuesta de PlayManía:

No hay duda de que tienes toda la razón y de que esta situación es inadmisible, sin embargo, también es comprensible. La traducción de los juegos cuesta muy cara y si no hay un número de compradores muy alto es difícil compensar los gastos. Al haber todavía pocas PS2, las cifras de venta de los juegos no son muy elevadas, lo que hace que algunas compañías no se atrevan a traducir todos los juegos. Seguro que esta situación cambia en cuanto PS2 se haya vendido más. En cualquier caso, un tirón de orejas para los que no traducen los juegos, especialmente cuanto son tan buenos como los dos que tú mencionas. Como la situación no cambie pronto, todos nos vamos a apuntar a tu boicot...



Memory Card 4 MB

- Compatibilidad: **PS**
- Precio: **2.490 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Tarjeta de memoria**
- Valoración: **MB**

Los mejores

1º Clear Blue 4MB
2º X-Technologies 2 MB
3º Memory Card Sony
4º X-Technologies 4 MB
5º Pelican 8X Genuine

¿Tienes problemas de memoria?

Al selecto grupo de tarjetas de calidad que hay en el mercado, se les une este mes un nuevo miembro. Y es que X-Technologies ha completado su catálogo con una Memory Card de 4 MB no comprimidos de excelente factura. Lo de "no comprimidos" es especialmente importante, como ya sabréis, porque nos garantiza hasta cierto punto que nuestras partidas, que tanto nos han costado, no desaparecerán por arte de magia el día menos pensado.

Usando L1 Y L2, seleccionaremos en cualquier momento una de las cuatro particiones de 15 bloques, encendiéndose un par de lucecitas para indicarnos cuál de ellas estamos usando. Esto de las luces tiene su gracia, ya que la tarjeta imita la mitad trasera de un coche y dichos diodos representan las luces de freno. Inútil pero curioso.

Además, las pruebas que hemos realizado han sido completamente satisfactorias sin que se diese ni un solo error en ningún momento, aunque, eso sí, no es compatible con PS2. Si encima tenemos en cuenta que los 60 bloques que nos brinda sólo cuestan 2.490 pesetitas de nada, tenemos una clara aspirante al título de ganadora en este competitivo mundillo de las tarjetas de memoria.

Esta tarjeta une, a su original diseño, las mejores prestaciones y una excelente relación calidad precios. Eso sí, no es compatible con PS2.

DVD Remote Control Steps

Otra forma de disfrutar del cine en DVD

A medida que la base de usuarios de PS2 aumenta, la fiebre de los mandos a distancia para el DVD sube de temperatura. Ningún fabricante quiere quedarse fuera y cada uno presenta su particular propuesta. En esta ocasión, son Herederos de Nostromo los que nos traen un mando con muy buenas maneras.

Con un aspecto sofisticado y original, pondrá a nuestro alcance todos los controles que echamos de menos cuando vemos una película, aunque quizá no en la posición más adecuada. Entre estos, se incluye un botón que nos llevará a las puertas del menú de selección de capítulos, aunque no representa un atajo propiamente dicho ni funciona con todas las películas.

Como la mayoría de este tipo de periféricos, disponemos de una ranura en el receptor para enchufar el Dual Shock, con la novedad de que, mediante un botón situado en el propio mando, podemos cambiar de uno a otro sin tener que conectar ni desconectar nada.

Todo el conjunto está fabricado con unos materiales de muy buena calidad, que le proporcionan una gran robustez y además con una forma que se acapta perfectamente a nuestra mano. Por si fuera poco, la recepción es excelente en casi cualquier situación, tanto apuntando hacia otro lado como con obstáculos por medio.

Si a todo esto le añadimos que cuesta sólo 2.990 ptas, con un par de pilas AAA incluidas, tenemos ante nosotros al mejor mando que hay (de momento) en el mercado. Todo un ganador.

Tanto por prestaciones, como por diseño, precio y calidad, éste es el mejor mando DVD que podéis encontrar ahora mismo. Al menos, hasta que el mando oficial de Sony se ponga a la venta en nuestro país.

- Compatibilidad: **PS2**
- Precio: **2.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Mando control DVD**
- Valoración: 

Los mejores

1º DVD Remote Steps
2º DVD&CD IR Remote 3DZ
3º Thrustmaster DVD Remote
4º DVD Surfer
5º DVD Remote C. Interact



Sound Station 2

La importancia de un buen sonido

Que si cables RGB para obtener la mejor calidad de imagen, que si pads que hacen de todo menos los deberes, que si volantes a los que lo único que les falta es traer el asiento incorporado.... y ¿qué pasa con el sonido? Lo mismo debieron pensar los chicos de Logic 3 en algún momento y se pusieron manos a la obra para solucionar el problema.

Sound Station 2 está compuesto por un par de potentes altavoces, un subwoofer y todos los cables necesarios para conectarlos tanto a nuestra consola (PSOne y PS2) como a un discman, a una televisión o a cualquier cosa que disponga de una salida de audio tradicional. Una vez colocados en una posición óptima para disfrutar del sonido estéreo y ajustado el nivel de graves deseado, podremos disfrutar de unas sensaciones sonoras muy superiores a las que proporcionan los simples altavoces de la televisión.

La calidad de sonido es realmente buena, incluso a volúmenes bastante elevados, sin que se aprecie distorsión alguna, a lo que hay que sumar la profundidad e intensidad extra que el subwoofer proporciona, sobre todo si lo situamos en un rincón. Si tenemos que ponerle algún pero, podríamos decir que las altas frecuencias quedan un poco "perdidas" en la marabunta de graves y medios, aunque es un defecto menor. Poco más podemos decir de unos altavoces que cumplen a la perfección su cometido y que te interesarán si lo que quieres es realzar las melodías y efectos sonoros de tus juegos favoritos hasta cotas insospechadas. Si no buscas fórmulas más sofisticadas, como el sonido envolvente, y dispones de 20.000 ptas., Sound Station 2 puede convertirse en una excelente opción.

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **19.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Altavoces estéreo**
- Valoración: 



Aunque es compatible con PSOne, el diseño de este equipo de sonido se integra a las mil maravillas con el de PS2, lo que le convierte en un elemento tan práctico como elegante.

Próximas novedades



• Bolsa de Transporte

Acolchada y repleta de compartimentos, la bolsa Done es ideal para llevar tu PSOne a donde vayas. Vale 4.000 ptas.



• Double Shock

La nueva distribuidora Upxus, nos trae periféricos de calidad a un gran precio. El clon del Dual Shock 2 sale a 2.990 ptas.



• Multitap no oficial

X-Technologies ya tiene a la venta un Multitap alternativo al oficial. Se llama Playtogether y cuesta 4.990 pesetas.

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Aventuras de Acción

LOS IMPRESCINDIBLES

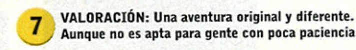
→ 1.- METAL GEAR SOLID
→ 2.- SILENT HILL
→ 3.- ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

A Sangre Fría (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.
↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.



7 **VALORACIÓN:** Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

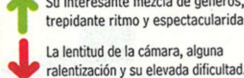


↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...
↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

C-12: Resistencia Final

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Su interesante mezcla de géneros, trepidante ritmo y espectacularidad.
↓ La lentitud de la cámara, alguna ralentización y su elevada dificultad.



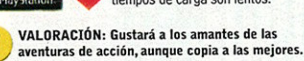
9 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción aderezada con su nota justa de aventura, estás ante tu juego

Chase the Express

Compañía: Sony **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años




↑ El fabuloso doblaje y su peliculera ambientación.
↓ Las animaciones son bruscas y los tiempos de carga son lentos.



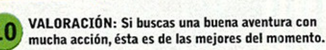
7 **VALORACIÓN:** Gustará a los amantes de las aventuras de acción, aunque copia a las mejores.

Dino Crisis 2

Compañía: Capcom **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



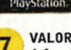

↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.



10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura con mucha acción, ésta es de las mejores del momento.

Evil Dead Hail to the King

Compañía: THQ **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años

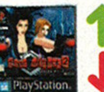



↑ Las referencias a las películas de la serie "Posesión Infernal".
↓ Su argumento engancha, pero el control es duro y difícil de dominar.

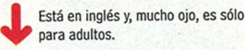
7 **VALORACIÓN:** Es un Survival Horror que no te defraudará, pero no es ni mucho menos el mejor.

Fear Effect 2 Retro Helix

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

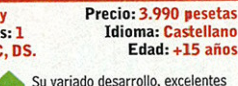
↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.
↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.



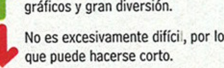
9 **VALORACIÓN:** Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.

Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años




↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.
↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.



10 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.
↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

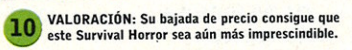
10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Resident Evil 3 (Precio Especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.
↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.



10 **VALORACIÓN:** Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

Shadowman (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ La atmósfera oscura que destila y su irresistible precio.
↓ El apartado gráfico y el control son mejorables.

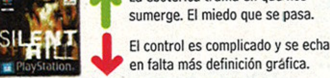
9 **VALORACIÓN:** Una oscura aventura que, pese a su mejorable apartado técnico, merece la pena jugar.

Silent Hill (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en que nos sumerge. El miedo que se pasa.
↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.



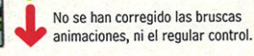
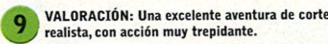
10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Syphon Filter 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Más completo que la primera parte en todos los aspectos.
↓ No se han corregido las bruscas animaciones, ni el regular control.

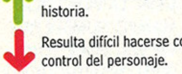



9 **VALORACIÓN:** Una excelente aventura de corte realista, con acción muy trepidante.

Soul Reaver (Platinum)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Su soberbio doblaje y su envolvente historia.
↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje.



9 **VALORACIÓN:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, ésta es tu mejor opción.

Spiderman (Platinum)

Compañía: Activision **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

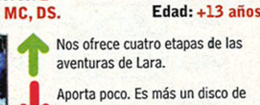


↑ Excelente plasmación del universo Marvel de Spiderman.
↓ Se hace corto y presenta problemillas con las cámaras.

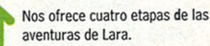
9 **VALORACIÓN:** Spiderman protagoniza su primera aventura en PSOne, con buen resultado y precio.

Tomb Raider Chronicles

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años




↑ Nos ofrece cuatro etapas de las aventuras de Lara.
↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.



9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.




Juegos de Rol/Aventuras Gráficas

LOS IMPRESCINDIBLES





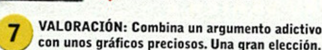
→ 1.- FINAL FANTASY IX
→ 2.- LEGEND OF DRAGOON
→ 3.- DRÁCULA 2: EL ÚLTIMO SANTUARIO

Amerzone

Compañía: Microids **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS. **Edad:** +16 años



↑ Una aventura gráfica con una gran historia y puzzles muy cerebrales.
↓ Los tiempos de carga resultan a veces bastante lentos.



7 **VALORACIÓN: Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran elección.**

Breath of Fire IV

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ El saborcillo a clásico, la trama argumental y los minijuegos.
↓ Está en inglés y los combates son demasiado numerosos.

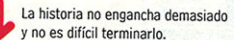
7 **VALORACIÓN: Una apuesta por fórmulas pasadas que tiene interés pero que no supera a ningún *FF*.**

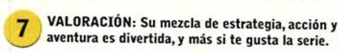
Digimon World

Compañía: Bandai **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.
↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.





7 **VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, y más si te gusta la serie.**

Drácula 2: El último santuario

Compañía: Virgin **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ El ritmo de la historia y las apariciones de Drácula.
↓ Algunos puzzles son un tanto enrevesados.

7 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica en la línea de la primera parte, pero con alguna sorpresa más.

Drácula (Precio Especial)

Compañía: Virgin **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +11 años



↑ Su gran ambientación y sus excelentes gráficos. Da miedo.
↓ Al principio se hace un poco pesado y es una aventura muy simple.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras gráficas o quieres iniciarte en el género hazte con él.**

El Dorado

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ El doblaje, su sentido del humor y su impresionante calidad gráfica.
↓ Si se te dan bien las aventuras gráficas te durará poco.

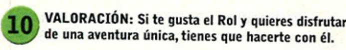
7 **VALORACIÓN: Ideal para los más jóvenes o para los que busquen una aventura no muy complicada.**

Final Fantasy IX

Compañía: Square **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.
↓ Que nos vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.



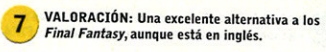
10 **VALORACIÓN: Si te gusta el Rol y quieres disfrutar de una aventura única, tienes que hacerte con él.**

Grandia

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +14 años



↑ Un RPG con un absorbente argumento y muchas opciones.
↓ Que esté en inglés y sus sosos gráficos, una verdadera lástima.



7 **VALORACIÓN: Una excelente alternativa a los *Final Fantasy*, aunque está en inglés.**

Koudelka

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...
↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 **VALORACIÓN: Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.**

Technomage

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un RPG de acción largo, difícil y con muchísimos puzzles.
↓ Su apartado técnico es realmente flojo y te atascas continuamente.



7 **VALORACIÓN: Su desarrollo engancha, aunque sus gráficos son feotes y a veces desespera.**

Legend of Dragoon

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años

↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.
↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.

8 **VALORACIÓN: Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.**

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES

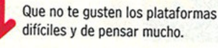
→ 1.- CRASH BANDICOOT 3
→ 2.- ABE'S ODDYSEE
→ 3.- SPYRO EL AÑO DEL DRAGóN

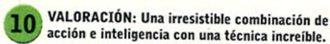
Abe' Oddysee (Precio Especial)

Compañía: GTI **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.



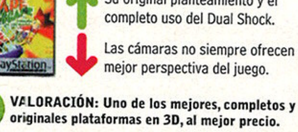


10 **VALORACIÓN: Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.**

Ape Escape (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años





↑ Su original planteamiento y el completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no siempre ofrecen la mejor perspectiva del juego.

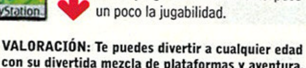
10 **VALORACIÓN: Uno de los mejores, completos y originales plataformas en 3D, al mejor precio.**

Bichos (Platinum)

Compañía: Sony/Disney **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.
↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.



8 **VALORACIÓN: Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.**

Crash Bandicoot 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

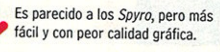
10 **VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.**

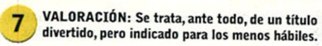
El Emperador y sus locuras

Compañía: Disney **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Está basado en la película, tiene un variado desarrollo y un buen precio.
↓ Es parecido a los *Spyro*, pero más fácil y con peor calidad gráfica.



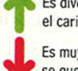


7 **VALORACIÓN: Se trata, ante todo, de un título divertido, pero indicado para los menos hábiles.**



Muppet Monster Adventure

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.

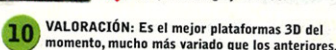
8 **VALORACIÓN: Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.**

Spyro 3: el año del dragón

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.



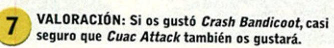
10 **VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.**

Pato Donald Cuac Attack

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La puesta en escena de Donald y el genial doblaje del juego.
↓ Su corta duración y la dificultad de algunos jefes finales.



7 **VALORACIÓN: Si os gustó *Crash Bandicoot*, casi seguro que *Cuac Attack* también os gustará.**

Rayman 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y su suave control.
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible.

9 **VALORACIÓN: Un gran plataformas 3D lleno de alternativas, que atrapará a los amantes del género.**

Tarzán (Platinum)

Compañía: Disney **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.
↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **VALORACIÓN: Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.**



Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- ISS PRO EVOLUTION 2
→ 2.- TONY HAWK'S PRO SKATER 2
→ 3.- FIFA 2001

All Star Tennis 2000

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.

8 **VALORACIÓN: Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.**

CoolBoarders 4

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.**

Dave Mirra Maximum Remix

Compañía: Acclaim **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos y de regalo, la banda sonora.
↓ Si tienes el primer *Dave Mirra* no encontrarás demasiados alicientes.

7 **VALORACIÓN: Un buen simulador de acrobacias en bici, a buen precio, aunque peor que *Mat Hoffman*.**

ESPN Int. Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 **VALORACIÓN: Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.**

Esto es Fútbol 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.**

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Las animaciones, la jugabilidad, los nuevos movimientos, en fin, todo.
↓ Es muy parecido al anterior, por lo que si la actualidad te da igual...

10 **VALORACIÓN: El mejor *FIFA* de todos los tiempos, imprescindible para locos del fútbol.**

Inter. Track & Field 2

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden ser pocas, sobretodo si jugamos solos.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de olimpiadas que puedes disfrutar hoy por hoy.**

ISS Pro Evolution 2

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años

↑ Su realismo raya la perfección. Las animaciones y el ritmo de juego.
↓ Como siempre, pocos clubes y un comentarista muy soso.

10 **VALORACIÓN: Si buscas realismo aquí lo vas a encontrar, aunque tiene menos opciones que *FIFA*.**

Knockout Kings 2001

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN: Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.**

Libero Grande International

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder ser cualquier jugador, sin manejar al resto del equipo.
↓ Pocas opciones comparado con otros juegos de fútbol.

7 **VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego de fútbol con un concepto diferente. Mejor que el anterior.**

Tony Hawk's 2 (Platinum)

Compañía: Activision **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años

↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 **VALORACIÓN: El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él a un buen precio.**



Mat Hoffman's Pro BMX

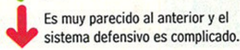
Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años

↑ Los gigantescos escenarios, la libertad que ofrece, las pruetas...
↓ Se echan en falta más cosas nuevas respecto a lo visto en *Tony Hawk's*.

8 **VALORACIÓN: El mejor simulador de bicicletas. Muy divertido, aunque muy poco innovador.**

NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



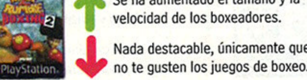
↑ Recoge la esencia de este deporte y aporta novedades a la saga.
↓ Es muy parecido al anterior y el sistema defensivo es complicado.

9 **VALORACIÓN: Supera a todos sus competidores, pero es muy parecido al anterior.**

Ready 2 Rumble Boxing R.2

Compañía: Midway **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años





↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.
↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.

8 **VALORACIÓN: La jugabilidad y las mejoradas prestaciones, le hacen un juego muy interesante.**

Shoot'em ups

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- MEDAL OF HONOR UND...
→ 2.- ALIEN RESURRECCIÓN
→ 3.- EL MUNDO NUNCA ES...

007 El Mundo Nunca es Suficiente

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 **VALORACIÓN: Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe como atrapar.**

Ace Combat 3

Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años

↑ Un shooter con pinta de simulador, muy jugable y espectacular.
↓ Muy parecido a la anterior entrega y poco variado en las misiones.

7 **VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego con pinta de simulador de vuelo, pero sin tanta complicación.**

Alien Resurrección

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.

8 **VALORACIÓN: Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.**

Armorines

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.
↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

7 **VALORACIÓN: Es una gran opción dentro del género de los shoot'em up subjetivos.**

MOH Underground (Platinum)

Compañía: EA **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.

10 **VALORACIÓN: Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.**

Army Men: Air Attack 2

Compañía: 3DO **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

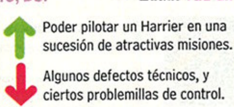


↑ Nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.
↓ Gráficamente es muy simple y su control es demasiado sencillo.

7 **VALORACIÓN: Es un juego facilón, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.**

Eagle One (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Poder pilotar un Harrier en una sucesión de atractivas misiones.
↓ Algunos defectos técnicos, y ciertos problemillas de control.

7 **VALORACIÓN: Es una más que sólida alternativa a la saga *Ace Combat*: un gran simulador de vuelo.**

Star Trek Invasion

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años





↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te engancha rápido.
↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *Colony Wars: Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.**



Juegos Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- TIME CRISIS OPERACIÓN TITÁN
- → 2.- TEKKEN 3
- → 3.- BISHI BASHI SPECIAL

Bishi Bashi Special

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ La sencillez, sentido del humor y diversión de todas las pruebas.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 VALORACIÓN: Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Capcom Generations

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Cuatro CDs con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

↓ Ante tanta variedad, se ha colado algún juego algo sosete.

7 VALORACIÓN: Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

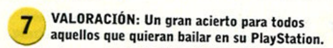
Dancing Stage Euromix

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Jugar con una alfombra es genial. Música, gráficos, originalidad...

↓ A veces resulta un poco difícil de controlar y se hace corto.



7 VALORACIÓN: Un gran acierto para todos aquellos que quieran bailar en su PlayStation.

Fighting Force 2

Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.

↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 VALORACIÓN: Para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica con algo de aventura.

Gekido (Precio especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +15 años



↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de ataques.

↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.

7 VALORACIÓN: Un atractivo beat'em up al estilo clásico, aunque pierde algo por su simpleza.

Incredible Crisis

Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.

↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.

8 VALORACIÓN: Un Party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

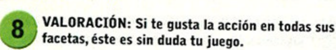
Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac. **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.



8 VALORACIÓN: Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

Megaman Legends 2

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Entretenida aventura protagonizada por Megaman.

↓ Cuesta acostumbrarse al control y está en inglés.

7 VALORACIÓN: Una correcta y colorida aventura a buen precio. Lástima que no esté traducida.

Megaman X5

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Arcade y plataformas de los de toda la vida. Vistoso y divertido.

↓ No aporta nada nuevo con respecto a lo ya visto.

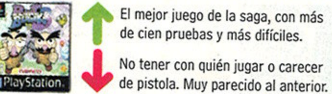
7 VALORACIÓN: Un juego que recupera la esencia de los *Megaman* de siempre, pero no aporta nada.

Point Blank 3

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años

↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.

↓ No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.



8 VALORACIÓN: Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

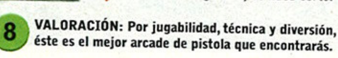
Time Crisis: Operación Titán

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.

↓ Que no tengas una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.



8 VALORACIÓN: Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Radikal Bikers (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Muy parecido a la recreativa e igual de trepidante y divertido.

↓ Gráficamente tiene algunos fallos y no resulta tan vistoso.

7 VALORACIÓN: Gracias a su precio podrás perdonar los fallos técnicos. Muy divertido.



Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 VALORACIÓN: Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



True Pinball (Precio Especial)

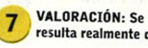
Compañía: Ocean **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años





↑ Cuatro mesas a cuál más divertida y a buen precio.

↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.



7 VALORACIÓN: Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

Estrategia/Puzzles

LOS IMPRESCINDIBLES

- → 1.- MANAGER DE LIGA 2001
- → 2.- BUST A MOVE 4
- → 3.- COMMAND & CONQUER RED ALERT

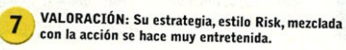
Astérix Batalla de las Galias

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.

↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es algo pobretón.



7 VALORACIÓN: Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 4 (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años

↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.

↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 VALORACIÓN: Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

C&C: Red Alert (Precio Especial)

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 2.475 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.

↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 VALORACIÓN: Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Manager de Liga 2001

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Controlar los designios del club de tus amores. Adictivo y sencillo.

↓ Es muy parecido al anterior y queda corto en opciones tácticas.

8 VALORACIÓN: Si te apasiona el fútbol estarás pegado durante horas a la consola.

Front Mission 3

Compañía: Square **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo variado y divertido.

↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 VALORACIÓN: Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Team Buddies

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.

↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 VALORACIÓN: Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

Theme Park World (Precio Especial)

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.

↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 VALORACIÓN: Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.



Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- GRAN TURISMO 2
→ 2.- COLIN MCRAE RALLY 2.0
→ 3.- DRIVER 2

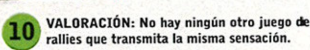
Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.

↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.



10 **VALORACIÓN:** No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.

↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.



9 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Destruction Derby Raw

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.

↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.



7 **VALORACIÓN:** El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

Driver 2

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +18 años



↑ Supera en muchos aspectos a la primera parte. ¡Y tiene 2 CDs!

↓ Sus pocos defectos técnicos son totalmente perdonables.

10 **VALORACIÓN:** Pensado para durar y divertir, *Driver 2* no debe faltar en tu juegoteca.

F1 Championship Season 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.

↓ Los parpadeos de las texturas y el comportamiento en exceso arcade.

9 **VALORACIÓN:** El más espectacular y dinámico de los simuladores de F1, aunque no muy real.

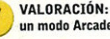
Formula One 2001

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Su calidad gráfica y su elevadísima sensación de velocidad.

↓ Es poco competitivo, y tiene un control peculiar.



7 **VALORACIÓN:** No es el mejor, pero divierte, tiene un modo Arcade original y la temporada actualizada.

Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

GTa 2 (Precio Especial)

Compañía: Take 2 **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Largo, variado y divertido. Poder conducir cualquier coche.

↓ Es un juego un tanto violento y algo soso a nivel gráfico

7 **VALORACIÓN:** Sin tener el enfoque realista de *Driver*, alberga más alternativas y opciones.

Moto Racer World Tour

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años

↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carretera.

↓ Exceso de popping y no tiene circuitos y campeonatos reales.

8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de motos para PlayStation. Es variado y divertido, aunque no real.

NFSV: Porsche 2000 (Platinum)

Compañía: EA Sports **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.

↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

9 **VALORACIÓN:** Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable y a un gran precio.



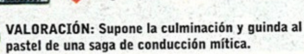
Ridge Racer Type 4 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.

↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.



9 **VALORACIÓN:** Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

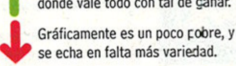
Road Rash Jailbreak (Precio Especial)

Compañía: EA Games **Precio:** 2.475 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Un divertido arcade de motos donde vale todo con tal de ganar.

↓ Gráficamente es un poco pobre, y se echa en falta más variedad.

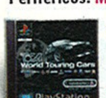


7 **VALORACIÓN:** Si te gustan las carreras de motos con tráfico, te lo pasarás muy bien por muy poco.



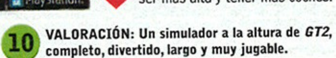
Toca World Touring Cars

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

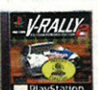
↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.



10 **VALORACIÓN:** Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

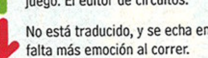
V-Rally 2 (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.690 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años




↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El editor de circuitos.

↓ No está traducido, y se echa en falta más emoción al correr.



9 **VALORACIÓN:** Un gran simulador que engancha desde la primera partida por su difícil control.

Vanishing Point

Compañía: Acclaim **Precio:** 8.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, campeonatos y modos de juego,

↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.



8 **VALORACIÓN:** Se va a haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.

World´s Scariest Police Chases

Compañía: Activision **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años

↑ Convertirse en un policía de patrulla que debe cazar a los malos.

↓ Se echa en falta un mayor grado de detalle en los gráficos.

8 **VALORACIÓN:** Un título divertido y muy jugable que encantará a los seguidores de *Driver*.

Wipeout 3 Especial Edition

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años

↑ Es un "remix" perfecto de todas las entregas de *Wipeout*.

↓ Podrían haber aprovechado para ajustar un poco la dificultad...

8 **VALORACIÓN:** Sus muchas naves, opciones y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.



PERIFÉRICOS

MultiTap

Distribuye: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo.



MB **Valoración:** La única manera de jugar con muchos amigos.

Dual Shock

Distribuye: Sony **Precio:** 4.300 ptas.

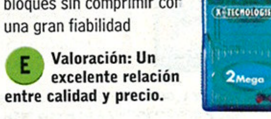
El mando oficial es el mejor y más fiable del mercado.

MB **Valoración:** Puede parecer caro, pero es sin duda el mejor de todos.

X-Technologies 2MB

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 1.790 ptas.

Gran calidad para 30 bloques sin comprimir con una gran fiabilidad



E **Valoración:** Un excelente relación entre calidad y precio.

Analog Stick

Distribuye: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

Ideal para simuladores de vuelo, aunque al ser analógico y digital se adapta a todo.

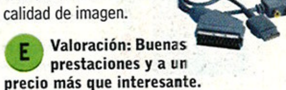


E **Valoración:** Es caro, pero su calidad compensa.

RGB Piranha

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.

Nada mejor que un cable RGB para lograr la mejor calidad de imagen.

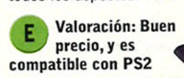


E **Valoración:** Buenas prestaciones y a un precio más que interesante.

360 Modena Ferrari

Distribuye: Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

Un volante precioso, con muy buenas prestaciones en todos los aspectos.




E **Valoración:** Buen precio, y es compatible con PS2

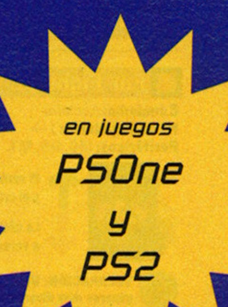
500 ptas descuento + 500 ptas descuento = 1000 ptas



Play

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE Play manía

de descuento en tu compra en CENTRO MAIL



¿Cómo hacer tu pedido?

EN LA TIENDA:
Puedes pasarte por cualquiera de las setenta tiendas Centro MAIL de España y efectuar directamente tu compra. No te olvides de llevar el cupón original, sin el cual no podrás beneficiarte de esta oferta. Para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano llama al 902 17 18 19 o consulta la publicidad de esta cadena de tiendas en las páginas siguientes.

POR CORREO:
Recorta el cupón de descuento que hay en esta página, envíalo por correo indicando los productos que deseas adquirir. Centro MAIL te enviará tu pedido contra reembolso.
Toma nota de la dirección:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5° F
28031 MADRID

Si tienes cualquier duda sobre tu pedido, puedes llamar al 902 17 18 19

Descuento de 500 + 500 pts. en cada artículo o pedido cuyo valor sea superior a 7.000 pts.
Oferta no acumulable a otras promociones de Centro MAIL.
Promoción válida hasta el 15 de SEPTIEMBRE de 2001.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO CENTRO MAIL	DESCUENTO PLAYMANÍA	PRECIO FINAL LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL				



Play manía

Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- EXTERMINATION
→ 2.- RE CODE VERONICA X
→ 3.- ONIMUSHA

Dark Cloud
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.
↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

8 **VALORACIÓN:** Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.

Evergrace
Compañía: Crave **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Su divertido desarrollo, que atrapa, y poder jugar con dos héroes.
↓ Es demasiado lineal y le falta algo más de espíritu aventurero.

7 **VALORACIÓN:** Hasta que lleguen RPGs más completos, puede apagar tus ansias de aventura.

Extermination
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.
↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.

8 **VALORACIÓN:** Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.

Fur Fighters: Viggo´s Revenge
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.900 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16



↑ El sentido del humor que derrocha y el original cóctel de géneros.
↓ La cámara falla de vez en cuando y a veces se vuelve algo difícil.

8 **VALORACIÓN:** Una explosiva combinación de géneros muy divertida, adictiva y bien realizada.

La Fuga de Monkey Island
Compañía: LucasArts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.
↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

Onimusha
Compañía: Capcom **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +18



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.
↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

9 **VALORACIÓN:** Aunque tenga más acción que aventura, *Onimusha* es un juego irresistible.

Resident Evil Code Veronica X
Compañía: Capcom **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.
↓ No deja de ser la misma idea y que no esté doblado al castellano.

9 **VALORACIÓN:** Por gráficos, ambientación, etc. es imprescindible para los fans del Survival Horror.

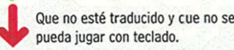
Operation Winback
Compañía: Koei **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16



↑ Parte de una buena idea y los personajes están bien animados.
↓ El desarrollo se vuelve monótono y la cámara no ayuda mucho.

7 **VALORACIÓN:** Un buen planteamiento que a la larga puede volverse aburrido. No obstante, atrapa.

Red Faction
Compañía: THQ **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.
↓ Que no esté traducido y cue no se pueda jugar con teclado.

8 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Shadow of Memories
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Una aventura muy original con una gran representación gráfica.
↓ Su ritmo lento y su falta de acción puede desilusionar a más de uno.

7 **VALORACIÓN:** Una aventura original, adictiva y diferente, aunque puede hacerse corta.



Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- TEKKEN TAG TOUR.
→ 2.- DEAD OR ALIVE 2
→ 3.- 7 BLADES

7 Blades
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Las variantes en combate de las armas y la historia.
↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de nieblas.

7 **VALORACIÓN:** Un beat'em up con encanto bien hecho y con hilo argumental de fondo.

Tekken Tag Tournament
Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11



↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

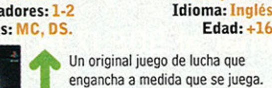
Dead or Alive 2
Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15



↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras...
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Kengo: Master of Bushido
Compañía: Crave **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.
↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 **VALORACIÓN:** Sin ser un prodigio, engancha por su original enfoque, siguiendo el código del Bushido.

The Bouncer
Compañía: Square **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16



↑ El apartado gráfico, la original idea y la chulería de los protagonistas.
↓ El sistema de combate peca de ser lento y malo de respuesta.

6 **VALORACIÓN:** Toda una rareza que supone un delirio visual a la vez que falla en la jugabilidad.

Deportivos

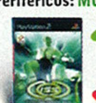
LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- FIFA 2001
→ 2.- NBA STREET
→ 3.- SSX SNOWBOARD

FIFA 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3

↑ El fabuloso trabajo de doblaje y los no menos impresionantes gráficos.
↓ Apenas tiene novedades jugables, con la versión PlayStation.

8 **VALORACIÓN:** Es un nuevo *FIFA*, con todo lo que ello conlleva, pero muy mejorado gráficamente.

International Superstar Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3



↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.
↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 **VALORACIÓN:** La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

NBA Street
Compañía: EA Big **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.
↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

Ready to Rumble Round 2
Compañía: Midway **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13

↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.
↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

Rugby
Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

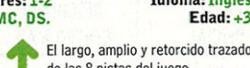


↑ Lo bien que recrea este deporte, la licencia oficial, las animaciones...
↓ Gráficamente, no habría estado mal algo más de espectacularidad.

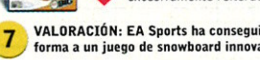
6 **VALORACIÓN:** Por la falta de competencia y su calidad es toda una referencia para los fans.

SSX Snowboard Supercross
Compañía: Sony **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3





↑ El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.
↓ Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.



7 **VALORACIÓN:** EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.



Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- GRAN TURISMO 3
- → 2.- MOTO GP
- → 3.- CRAZY TAXI

ATV Off Road
Compañía: Sony **Precio:** 9.900 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades multijugador.
↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 VALORACIÓN: *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Crazy Taxi
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Una excelente conversión del Arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 VALORACIÓN: Aunque limitado por su concepto arcade, hacer el loco con el taxi es muy divertido.

Extreme G-3
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.
↓ Puede perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

7 VALORACIÓN: Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

Formula One 2001
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3



↑ Su calidad gráfica en general y la competitividad de las carreras.
↓ No tiene modo arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 VALORACIÓN: Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción y le sitúan como el mejor.

Gran Turismo 3 A-Spec
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... todo.
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 VALORACIÓN: *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

Le Mans 24 horas
Compañía: Infogrames **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Muchos coches en carrera y buena sensación de profundidad.
↓ Circuitos simples, poca sensación de velocidad y gráficos algo sosos.

6 VALORACIÓN: No es un mal título, aunque al lado de *Gran Turismo 3* lo tiene muy difícil.

Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán
Compañía: Infogrames **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3



↑ La cantidad de desafíos y secretos que tiene y su sentido del humor.
↓ Algunos circuitos son intrincados, lo que puede desesperar.

8 VALORACIÓN: Un completo arcade de carreras pensado para durar, aunque cuesta dominarlo.

Moto GP
Compañía: Namco **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...
↓ Presenta pocos circuitos y su modo Multijugador es flojo.

8 VALORACIÓN: Si incluyera todos los circuitos reales sería un auténtico imprescindible.



Ridge Racer V
Compañía: Namco **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.
↓ El nefasto modo para dos jugadores y los fallos de cámara.

7 VALORACIÓN: Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

Tokyo Xtreme Racer Zero
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



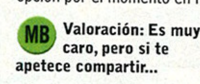
↑ La idea de la que parte y la recreación del Tokio nocturno.
↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

6 VALORACIÓN: Un juego de coches que parte de una buena idea, pero que tiene limitaciones.

PERIFÉRICOS

MultiTap 2
Distribuye: Sony **Precio:** 7.990 ptas.

Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo y es la única opción por el momento en PS2.




MB Valoración: Es muy caro, pero si te apetece compartir...

Dual Shock 2
Distribuye: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

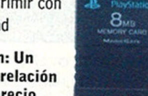
Si buscas calidad, el mando oficial es el más fiable.



E Valoración: Exclente tacto y fiabilidad a prueba de bombas.

Memory Card 2
Distribuye: Aplisoft **Precio:** 1.790 ptas.

Gran calidad para 30 bloques sin comprimir con una gran fiabilidad

E Valoración: Un excelente relación entre calidad y precio.

DVD Remote 3DZ
Distr.: Aplisoft **Precio:** 3.290 ptas.

Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.



E Valoración: Buen precio y buena calidad.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- Z.O.E.
- → 2.- GIFT
- → 3.- KURI KURI MIX

Gift
Compañía: Cryo **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 VALORACIÓN: Original, largo, brillante y complejo, un gran plataformas aunque difícil.

Kuri Kuri Mix
Compañía: Empire **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.
↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

MTV Music Generator 2
Compañía: Codemasters **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Poder crear de manera sencilla tus propias composiciones musicales.
↓ Se echan en falta más ritmos y un poco más "duros".

- VALORACIÓN: Si te gusta la música, con esta herramienta de composición no te vas a aburrir.

Quake III Revolution
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18



↑ Su trepidante modo Multijugador resulta muy divertido.
↓ No tiene opción para teclado y ratón, y en este tipo de juegos...

7 VALORACIÓN: Un buen shooter 3D con un genial Multijugador, aunque menos completo que *Unreal*.

Rayman Revolution
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 VALORACIÓN: Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Ring of Red
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.
↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 VALORACIÓN: Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Star Wars Starfighter
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.
↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

7 VALORACIÓN: Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.

Sky Odyssey
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

↑ Las interminables posibilidades de los modos de juego y el control.
↓ Se abusa de la niebla, que echa por tierra todo su atractivo.

7 VALORACIÓN: Es una clara alternativa a los simuladores de combate. Muy entretenido.

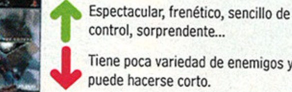
Unreal Tournament
Compañía: Infogrames **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...
↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

Zone of the Enders
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...
↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse corto.

9 VALORACIÓN: Esta aventura con aspecto de shoot'em up es el primer gran juego para PS2.



PlayStation SCI Velocidad

Un trabajo de película

THE ITALIAN JOB

SCI está trasladando toda la emoción de la película "Un trabajo en Italia" a un juego muy al estilo de *Driver*. Próximamente... en tu PSOne

En 1969 se estrenaba en los cines "Un trabajo en Italia", una película donde un jovencísimo Michael Caine trataba de robar 4 millones de dólares en la ciudad de Turín y que se hizo famosa por las espectaculares persecuciones de Minis. 30 años después, SCI ha recuperado la esencia de la película para plasmarla en un videojuego que tendrá el mismo planteamiento de *Driver*, pero incluyendo alguna que otra novedad para dotarlo de la personalidad que se merece.

Lo primero que hay que dejar claro es que *The Italian Job* se basa en la película. Así pues, se respetarán los automóviles, las localizaciones y el paisaje urbano de finales de los sesenta, época en la que se desarrolla el film. Como no podía ser de otra forma, el modo principal reproducirá los momentos clave de la película, y estará estructurado en misiones que nos llevarán desde Londres a Los Alpes, pasando por Turín. Estas misiones serán de lo más variado: robar coches, lanzarse a largas persecuciones, liberar presos... todo muy al estilo de *Driver*.

Para realizar todas estas tareas contaremos con un buen surtido de vehículos, cada uno con sus características propias, entre los que destacarán, cómo no, los minis. Por supuesto, a la dificultad de las misiones habrá que sumar la intervención de la policía que, como era de esperar, se empeñará en detenernos por todos los medios.

Gráficamente, *The Italian Job* tiene una pinta excelente. Las tres ciudades del juego, pese a no ser fieles recreaciones, sí que serán claramente reconocibles gracias a la inclusión de los monumentos y rasgos específicos de



Controlar la técnica del derrape en las curvas será imprescindible, sobre todo si la policía nos pisa los talones.



Atravesar un cordón policial de este tipo puede costar la misión, ya que si lo hacemos nos seguirán todos los coches patrulla.



Habrá un modo de juego en el que deberemos alcanzar todos los "checkpoints" dentro del tiempo estimado para poder continuar.



En el modo Destruction tendremos que golpear al mayor número de conos siempre dentro del tiempo establecido.



Monumentos reconocibles, como el Big Ben, estarán presentes en las ciudades, aunque éstas no serán fieles reproducciones.



Estrechas callejuelas como ésta serán ideales para despistar a la "poli", aunque un error puede ser decisivo.



Podremos efectuar saltos increíbles, aunque no suelen ser muy recomendables si queremos llevar la misión a buen puerto.

Por el excelente apartado gráfico, la soberbia jugabilidad y la estupenda historia de fondo, podemos estar ante el digno sucesor de la serie Driver.

cada una de las urbes. En este apartado también destacará el modelado de los diferentes automóviles.

En cuanto al control, hay que señalar que será de lo más fluido y que realizar acciones como derrapes, trompos o saltos será sencillísimo y, por lo que hemos jugado, muy gratificante. Lógicamente, el control es tipo arcade, lo que no quita que cada vehículo tenga sus particularidades al manejarlos.

En fin, que lo que hemos podido ver hasta el momento nos ha gustado mucho. Si al adictivo modo principal le sumamos además una interesante oferta de modos secundarios (incluyendo una competición para hasta ocho jugadores), encontramos que *The Italian Job* puede ser un digno sucesor de *Driver*. No obstante, habrá que esperar a verlo terminado para ver si cumple con esta expectativa.



Entrar por las bravas en una prisión para liberar a un miembro de la banda y llevarlo a nuestra base, despistando a las múltiples patrullas de la policía londinense, será una de las misiones más divertidas.



Antes de llegar a la base, habrá que burlar la vigilancia policial o no podremos acabar la fase.



El efecto de los amortiguadores al "tomar tierra" tras un salto estará muy bien conseguido.



Conducir respetando las normas de tráfico nos permitirá pasar desapercibidos y no atraer demasiado la atención de la policía, aunque a veces no nos salvará ni siquiera este recurso.

¡Que no te cojan la matrícula!

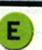
Unos de los aspectos más originales de este *The Italian Job* es la intervención policial. Cuando nos encontremos con ellos habrá que pisar a fondo, porque poco a poco irán anotando los datos de nuestra matrícula. Si tardamos mucho en darles esquinazo y consiguen tomarla entera, será nuestro fin.





La clave

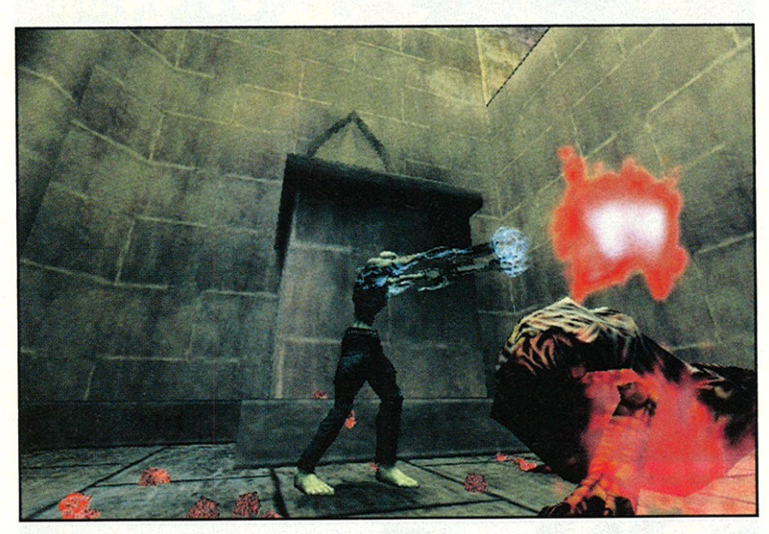
Con un planteamiento básico muy parecido a *Driver*, pero a la vez aportando alguna cosilla nueva, y además luciendo un apartado técnico envidiable, estamos seguros de que *The Italian Job* encantará a los seguidores de la serie de Reflections.

PRIMERA IMPRESIÓN:  E

PlayStation 2 · Acclaim · Aventura de acción

Tus peores pesadillas ahora en 128 bits

SHADOWMAN: 2ECOND COMING



Acclaim está preparando con mimo el regreso de uno de sus estandartes. Todo el potencial de PS2 para la aventura que Shadowman se merece.

La primera aventura de *Shadowman* en PSOne causó muy buena impresión entre los aficionados a las aventuras de acción. Su inquietante guión, su tétrica ambientación y la alternancia constante de dos mundos paralelos logró enganchar a no pocos jugones, pese a que el apartado gráfico no estaba a la misma altura. Cuando Acclaim anunció que la segunda parte saldría para PS2, nos frotamos las manos imaginándonos una aventura como la primera, pero con un apartado técnico que le hiciera justicia. Pues bien, ya hemos podido probar una temprana beta del juego y lo cierto es que gráficamente *Shadowman 2* va a colmar al máximo nuestras expectativas, aunque a la hora jugar parece que, en contra de lo que sucedía en la primera parte, la acción va a primar sobre la exploración.

La historia enlazará con el final de la primera parte y nos presentará de nuevo a Mike Leroi que, junto a su nuevo compañero Thomas Deacon (un ex-policía convertido en cazador de demonios), deberá derrotar a las fuerzas del mal acabando con la siniestra conspiración ideada por el peligroso demonio Asmodeus. Este tétrico argumento va a estar arropado por unos escenarios igual de tétricos, mucho más sólidos que en la primera parte, donde la oscuridad sólo se verá alterada por alucinantes efectos de luz en tiempo real. Todos los niveles estarán plagados de detalles, como el paso del día a la noche, la recreación de los efectos climáticos o las alteraciones en los tejidos.

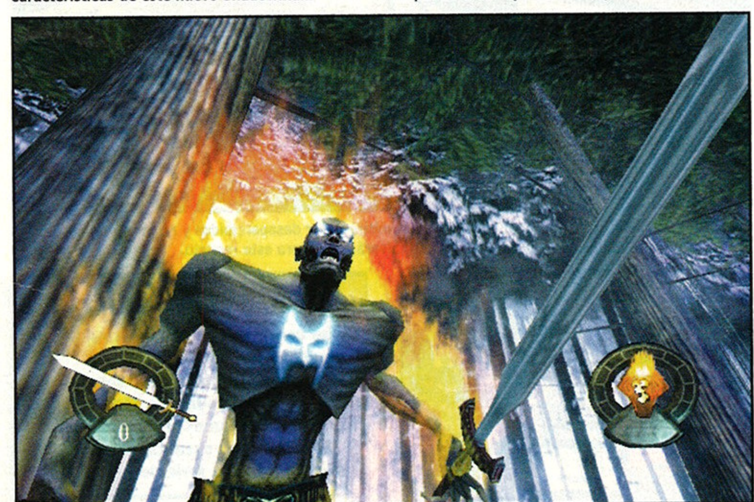
Por lo que respecta al



La variedad de los enemigos será otra de las características de este nuevo *Shadowman.*



El componente "gore" también estará presente, y dependerá del tipo de arma que utilicemos.



Los efectos visuales, como la recreación del fuego serán de lo mejorcito, como podéis comprobar. Los devastadores efectos de las armas, los cambios climáticos... todo está cuidado hasta el mínimo detalle.





El número de enemigos será más abundante que en la primera entrega.

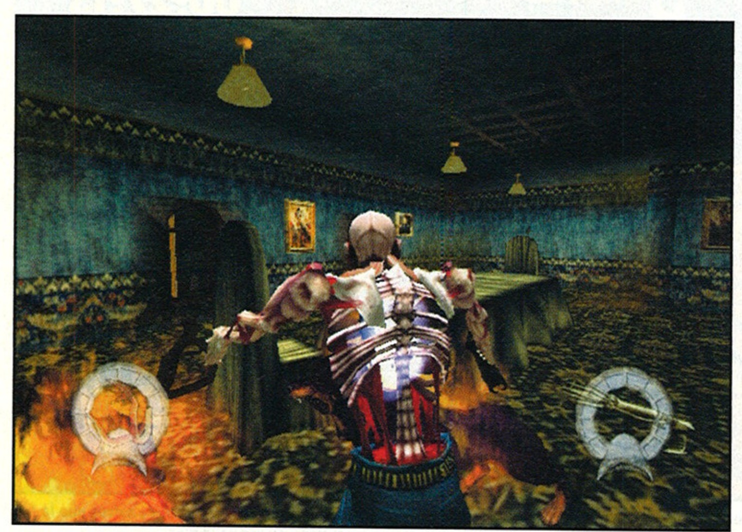


Habrá una gran diversidad de armas y su efectividad dependerá del enemigo.

Dos armas mejor que una

Al igual que en la primera parte, nuestro héroe es ambidextro, o lo que es lo mismo, puede manejar dos armas, una con cada mano. Saber combinar sus efectos adecuadamente será una las claves para sobrevivir en la aventura.





Los escenarios mantendrán el estilo característico de *Shadowman*: tétricos y oscuros. El potencial de PS2 pondrá el resto para dotarles de un nada despreciable nivel de detalle.

La tétrica historia de Shadowman se verá arropada en PS2 por una notable calidad gráfica y un buen desarrollo.

diseño de los personajes, se ha partido de los modelos originales, pero revisados y notablemente mejorados. No se está escatimando en el número de polígonos a la hora de crear personajes y monstruos, con lo que su calidad y nivel de detalle estarán a la altura de los de los escenarios. En pocas palabras, el mismo "look" de la primera parte, pero con la calidad gráfica que esperamos de PS2.

A la hora de jugar, descubriremos un desarrollo más lineal que el de su antecesor y un notable aumento de enemigos, tanto en número como en variedad. Para acabar con ellos, dispondremos de tres clases de armas de espectaculares y devastadores efectos que harán que Shadowman disfrute de muchas alternativas en el combate.

Así pues, un siniestro guión, un profundo lavado de cara y un mayor componente arcade serán las señas de identidad del estreno de *Shadowman* en PS2. ¿Para cuándo? Pues para octubre, traducido y doblado.

La clave

Por lo que hemos visto, el entorno gráfico no va a ser un problema en esta secuela: todo parece perfecto. Habrá que ver si el desarrollo acompaña, porque a primera vista parece que la aventura ha cedido demasiado terreno a la acción.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

□ PlayStation 2 □ Acclaim □ Deportivo

Las "bicis" saltan a PS2

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Si te gustaron los deportes de riesgo de PSOne, alucinarás con lo que se puede hacer en PS2.

La primera secuela de estas características será este *Dave Mirra Freestyle BMX 2*, título que va a aprovechar las superiores prestaciones de PS2 para aumentar la espectacularidad que ya de por sí tienen este tipo de juegos. Aunque la beta que probamos estaba aún muy verde, ya dejaba entrever esta vistosidad de la que os hablamos. Escenarios con una profundidad incontestable, enormes, llenos de recursos y mucho más detallados que en los dos juegos para PSOne, serán la bandera de este título. El nivel de detalle no descenderá en los "bikers", que tendrán un tamaño enorme, lo que sumado a una eficaz gestión de la cámara puede dar lugar a un ritmo de juego frenético. Si a ello le sumamos el resto de ingredientes ya típicos del género, como la "cañera" banda sonora, las variedad de misiones en cada escenario o la inclusión de las principales firmas de ropa, la verdad es que la cosa promete...







Los escenarios serán cuatro veces más grandes que en las dos versiones para PSOne y tendrán un nivel de detalle mucho más elevado, lo que aumentará el atractivo visual del juego.

Los movimientos serán aún más espectaculares gracias al tamaño de los "bikers".

La clave

Todo parece indicar que vamos a disfrutar del mismo concepto de juego, pero mucho más grandioso. Habrá que esperar a verlo terminado para ver cuán grande será el salto cualitativo con respecto a lo que pudimos ver en PSOne.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

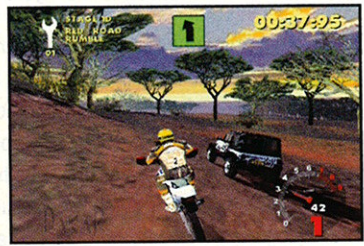
PlayStation 2 · Acclaim · Velocidad

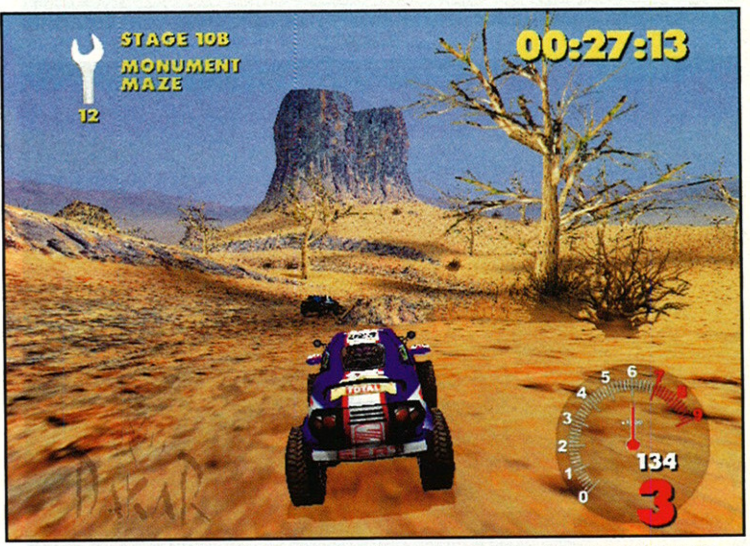
Un competición sólo para aventureros

PARIS-DAKAR RALLY

Acclaim trasladará toda la emoción del Rally Paris-Dakar a un título donde estarán presentes la velocidad, aventura y estrategia típicas de este evento.







En este título importará más que hagamos un buen tiempo llegando a la meta sanos y salvos que la competición directa contra otros vehículos. Igual que en el Paris-Dakar de verdad.

De todas las pruebas que componen la temporada del motor, ninguna levanta tanta expectación entre los aficionados como el rally Paris-Dakar. No era nada fácil reflejar el espíritu de este evento en un videojuego, pero por lo que hemos podido ver, Acclaim va por buen camino. Así pues, *Paris-Dakar Rally* no será una simple carrera ambientada en un desierto. Por el contrario, nos atrevemos a afirmar que los otros competidores serán el menor de nuestros problemas. Porque la sensación de que sólo tú y tu máquina os enfrentáis la naturaleza, estará perfectamente recreada en el juego, sobre todo en el modo Campaña, donde recorreremos todas las etapas. Si además tenemos en cuenta otros aspectos ya palpables en la beta, como la prometedora recreación de los diversos ambientes o el impecable modelado de los vehículos, estaréis de acuerdo con nosotros en que el juego tiene una pinta excelente. Sólo se nos antoja un "pero": que no se va a incluir ninguna opción para varios jugadores, lo que, pese a que rompería un poco con el espíritu del juego, puede echar atrás a un sector de los jugones. No obstante, su promesa de fidelidad al rally puede ser su mejor baza.

El componente estratégico

Habrá varias formas de recorrer la distancia entre los dos puntos que forman una etapa. Tramos cortos y peligrosos se alternarán con otros más largos, pero más fáciles de recorrer. La decisión será nuestra. Asimismo, en la carrera habrá que decidir si paramos a arreglar los daños o nos arriesgamos a continuar.







Los paisajes del Rally (sabana africana, desiertos...) estarán recreados con un buen nivel de calidad, así como todos sus accidentes.



Cuatro categorías de vehículos estarán a nuestra disposición, cada una con sus particularidades.

La clave

Paris-Dakar Rally **promete trasmitir las sensaciones que tienen los pilotos al enfrentarse a esta prueba. Partiendo de un buen planteamiento y una ya palpable calidad técnica, habrá que esperar a ver el producto final para ver qué tal funciona.**

PRIMERA IMPRESIÓN: 

Tu móvil habla de ti

Melodías para Nokia

Título	Intérprete	Código
Españolas		
Himno del Real Madrid	-	541402
Himno Atlético de Madrid	-	541403
Nada de ná	Café Quijano	541431
Mayonesa	Chocolate	541438
No rompas mi corazón	Coyote Dax	541404
Arriba y abajo	Coyote Dax	541439
Dile que la quiero	David Civera	541405
Cómo repartimos los amigos	Ella baila sola	541406
Cacho a cacho	Estopa	541436
Volare	Gypsy Kings	541407
Dos días en la vida	Jarabe de Palo	541408
Una noche más	Jennifer Lopez	541409
Ruido	Joaquín Sabina	541410
El Humahuaqueno	King Africa	541437
Para no verte más	La mosca pse pse	541411
Pop	La oreja de Van Gogh	541433
La Playa	La oreja de Van Gogh	541434
París	La oreja de Van Gogh	541435
Macarena	Los del río	541120
Vespa 50 especial	Luna Pop	541412
Fiesta pagana	Mago de Oz	541413
Me gustas tú	Manu Chao	541430
Nunca el tiempo es perdido	Manolo García	541429
Carolina	M-clan	541414
Maggie despierta	M-clan	541415
Grita	Melón Diesel	541428
Ni una lágrima más	Noelia	541416
Me pongo colorada	Papá levante	541417
Y yo sigo aquí	Paulina Rubio	541418
Prohibida	Raúl	541432
Livin' la vida loca	Ricky Martin	541114
She bangs	Ricky Martin	541419
María	Ricky Martin	541420
Oye como va	Santana	541421
No me queda más	Selena	541422
Yo quiero bailar	Soria & Selena	541423
Somos de colores	Tonxu	541424
Internacionales		
I'm outta love	Anastacia	541099
All the small things	Blink 182	541017
One wild night	Bon Jovi	541005
Butterfly	Crazy Town	541011
Smoke on the water	Deep Purple	541173
Dream on	Depeche Mode	541002
Survivor	Destiny's Child	541004
Thank you	Dido	541190
Here with me	Dido	541083
Stan	Eminem	541177
The way I am	Eminem	541199
Real slim shady	Eminem	541152
What took you so long	Emma Bunton	541269
Raining men (Bridget Jones' Diary)	Geri Halliwell	541001
Play	Jennifer Lopez	541006
Imitation of life	REM	541401
Rock dj	Robbie Williams	541158
Satisfaction	Rolling Stones	541162
It wasn't me	Shaggy	541013
Sky	Sonique	541171
Sing	Travis	541440
Stuck in a moment...	U2	541182
Uptowngirl	Westlife / Billy Joel	541010
Cine y TV		
Charlie's Angels - Theme	-	541045
Eye of the tiger (Rocky iii)	-	541066
Friends (Theme)	-	541131
Ghostbusters	-	541077
Inspector Gadget	-	541425
James Bond	-	541426
Mission Impossible	-	541427
My heart will go on (Titanic)	Celine Dion	541132
Popeye (Theme)	-	541149
Shaft	-	541165
Simpsons	-	541168
X files (theme)	-	541222

Melodías válidas para los siguientes teléfonos Nokia: 3310, 3210, 3330, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9001i, 9110, 9110i.

Logos para Nokia

542171	542040	542028	542073	542016
542700	542414	542037	542619	542685
542696	542694	542707	542305	542624
542623	542003	542709	542007	542002
542626	542625	542627	542008	542004
542006	542628	542629	542630	542703
542704	542082	542332	542632	542633
542262	542267	542635	542701	542639
542636	542643	542652	542644	542645
542646	542647	542653	542648	542649
542642	542654	542650	542651	542690
542655	542375	542172	542687	542181
542658	542243	542244	542254	542253
542266	542246	542256	542260	542337
542175	542141	542135	542344	542259
542340	542237	542265	542250	542233
542157	542669	542666	542416	542691
542692	542238	542689	542705	542686
542084	542361	542698	542697	542699
542679	542086	542680	542682	542683

Logos válidas para los siguientes teléfonos Nokia: 3310, 3210, 3330, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i.

Melodías para Motorola

Título	Intérprete	Código
Charlie's Angels - Theme	-	541242
Gonna fly now (Rocky)	-	541243
Simpsons	-	541247
Popeye (Theme)	-	541246
Looney Tunes / Merrie Melodies	-	541244
I'm outta love	Anastacia	541230
Lambada	Brasilia	541258
Don`t let me be the last one	Britney Spears	541251
Come on over (All I want is you)	Christina Aguilera	541250
Genie in a bottle	Christina Aguilera	541252
Here with me	Dido	541253
Real slim shady	Eminem	541235
The way I am	Eminem	541236
Can't fight the moonlight (Coyote Ugly)	Leann Rimes	541241
Natural Blues	Moby	541254
Rome wasn´t built in a day	Morcheeba	541256
Rock dj	Robbie Williams	541255
Supreme	Robbie Williams	541257
Satisfaction	Rolling Stones	541259
Sky	Sonique	541231
Free	Ultra Nate	541233

Melodías válidas para los siguientes teléfonos Motorola: V50, V100, V2288refresh, V250, V8088, Timeport 250, Timeport 260, P7689.

Para recibir melodías o logos en tu móvil...

1. **Llama al 906 29 87 50.** (En algunos operadores, el servicio 906 debe ser activado previamente).
2. **Sigue las instrucciones de la operadora. Introduce el número de móvil al que deseas enviar la melodía o logo. Introduce el código de seis dígitos que corresponda a la melodía o logo que deseas recibir o enviar a un amigo.**
3. **Rápidamente recibirás en el móvil la melodía o el logo que hayas pedido, a través de un mensaje de texto(SMS). Pulsa Opciones y selecciona Guardar.**

Servicio disponible para todos los operadores de móvil (Airtel, Amena o Movistar). El servicio es ofrecido por Sonera zed Netherlands BV y se regirá por las condiciones que
encontrarás en la página www.es.zed.com. Restricciones y condiciones aplicables. Coste desde un teléfono móvil o fijo: 152 ptas./min. La duración media de la llamada es de
aproximadamente 2 minutos (coste de conexión 20 ptas.+ IVA). Duración máxima 5 minutos. El coste del servicio será agregado a su cuenta telefónica. Para poder borrar el
logo o sonido de tu móvil deberás seleccionar en nuestra página web un logo "en blanco" que borrará el logo que previamente hubieses seleccionado. El teléfono 906 29 87 50
está disponible las 24 horas del día, todos los días de la semana. Para cualquier reclamación o información podrás contactarnos en la siguiente dirección: ayuda@zed.com.

¡Prueba antes de comprar! Puedes escuchar cientos de melodías y ver cientos de logos en www.es.zed.com



PlayStation 2 · Ubi Soft · Plataformas

Plataformas de pesadilla en un mundo mágico

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

Si te gusta pegar saltos, ahora empezarás a darlos de alegría. *Evil Twin*, uno de los plataformas más prometedores para PS2, está casi listo para su lanzamiento.

El uso de efectos de luces en tiempo real y los sistemas de partículas empiezan a ser una constante en todos los títulos de PS2 que quieran "ser algo en la vida". *Evil Twin* no podía ser una excepción.



La variedad de ambientes y localizaciones será enorme. Visitaremos frondosas selvas, ciudades... y en todos estos lugares la característica común será la existencia de cientos de plataformas y enemigos.

Después de varios años de desarrollo, en los que hemos visto cómo el título evolucionaba a marchas forzadas, ya podemos adelantaros que *Evil Twin* aterrizará en octubre en nuestra PS2, para gozo y deleite de todos los amantes de las plataformas con su pizquita de aventura.

El juego nos pondrá en el pellejo de Cyprien, un huérfano de 10 años que de golpe y porrazo aparece en un fantástico mundo de pesadilla donde lo único que parece claro desde el principio es que está en peligro. Para sobrevivir en esta angustiosa isla, Cyprien deberá sacar lo peor de sí mismo, armarse tirachinas en ristre y lanzarse a acabar con cuanta maligna criatura se encuentre en su camino, rescatando de paso a sus compañeros de orfanato. Eso sin olvidarse, claro está, de dar rienda suelta a todas sus habilidades plataformeras, porque saltos habrá, y muchos.

Por si fuera poco, entre salto y salto, Cyp tendrá que enfrentarse a misiones tan variopintas como buscar a un personaje en particular o alimentar a una enorme araña. La cosa no será fácil, y mucho menos corta, porque acompañando a Cyp deberemos recorrer 8 islas con más de 75 fases en las que


Contaremos con un efectivo repertorio de golpes con los que derrotar a los enemigos.


Si no se solucionan los graves problemas de cámaras, estas situaciones serán un calvario.

veremos reflejados todo tipo de ambientes, desde una agobiante selva hasta la más tecnificada de las ciudades.

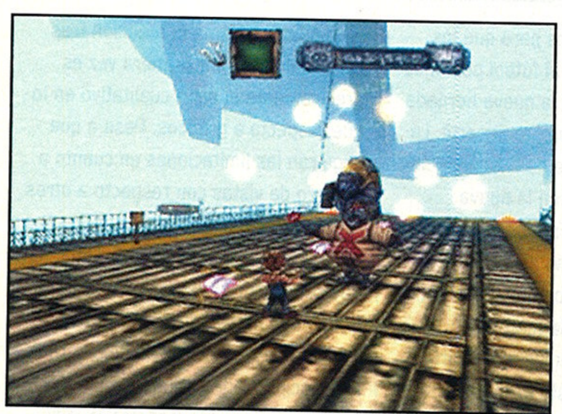
Uno de los rasgos que resultará más característico del juego será precisamente la ambientación, ya que todos los niveles mostrarán un tono oscuro y opresivo que logrará transmitir una sensación "pesadillesca" muy particular, que le desmarcará de otros plataformas de similar corte.

Para plasmar este peculiar universo de pesadilla, los desarrolladores, In Utero, se han esforzado en aprovechar el potencial de PS2, especialmente en lo que a texturas se refiere, lo que nos va a permitir disfrutar de niveles muy detallados y vistosos, plagados de espectaculares efectos de luz. Todo este alarde técnico se verá acompañado por una jugabilidad de tipo *Rayman* y con un control asequible.

Eso sí, la versión que hemos jugado, que aún está muy verde, nos ha dejado un regustillo amargo, ya que el control resultaba brusco y poco fluido. Suponemos que este problema, probablemente provocado por el exceso de texturas en los escenarios, se verá solventado en la versión final. De ser así, podemos esperar todo un bombazo.


Cuando usemos el tirachinas, dispondremos de una vista subjetiva que nos permitirá apuntar con más facilidad a la gran variedad de criaturas que nos iremos encontrando en nuestro periplo por las ocho islas que componen el universo *Evil Twin*.

Variedad, calidad y originalidad, serán los principales atractivos de este prometedor plataformas, un juego que no deberías perder de vista.


Los habitantes de las islas serán de todo menos poco originales. Los hay de todos los tamaños y formas. Algunos, incluso, nos ofrecerán ayuda.



Iremos profundizando en la trama mediante numerosas escenas donde, por suerte, tanto los textos como las voces estarán en nuestro idioma.


Sorprendentemente, esta enorme araña nos ofrecerá ayuda a cambio de un aperitivo.


Como siempre, tendremos que tener mucho cuidado con los abismos y saltos al vacío.

Las dos caras de un héroe anónimo

Para hacer frente a los enemigos más peligrosos y las situaciones más peliagudas, Cyprien podrá transformarse en SuperCyp, su alter ego superpoderoso. Bolas de fuego, rayos de energía, salto doble y alguna sorpresa más serán sus principales habilidades.



En su versión "normal", Cyprien podrá hacer lo que cualquier niño...



...pero una vez transformado, sus habilidades se verán multiplicadas.

La clave

Si se logran solucionar los graves problemas con las cámaras y con la brusquedad de control, podemos estar ante todo un ganador en un género tan competitivo como éste. Cualidades, desde luego, tiene de sobra. Habrá que estar atentos.

PRIMERA IMPRESIÓN:  MB

PlayStation 2 · Sony · Deportivo

Sony inaugura la nueva temporada futbolera

ESTO ES FÚTBOL 2002

El primer título de la nueva remesa de juegos de fútbol para PS2 será *Esto es Fútbol 2002*, en el que vamos a encontrar interesantes innovaciones con respecto a lo visto en PSOne.





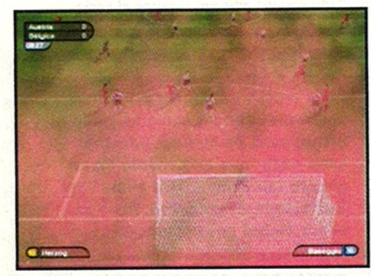
La presión de los jugadores rivales hará que tengamos que pensar la jugada con antelación.



Si lo deseamos, también podremos jugar con una vista que nos presenta el campo en vertical.



Los lanzamientos desde el punto fatídico conservan un buen grado de realismo. Además de la fuerza del penalty, deberemos poner mucha atención en la colocación del tiro.



Las bengalas harán acto de presencia, en esta ocasión "tapando" la cámara.



Las animaciones que preceden al partido propiamente dicho tendrán mucha calidad.

Ya falta menos para que los aficionados al fútbol podamos disfrutar de la nueva hornada de títulos dedicados a este deporte. La primera compañía que ha enseñado sus cartas ha sido Sony, con la nueva entrega de su serie *Esto es Fútbol*, esta vez ya para PS2. Partiendo de los mimbres de las versiones anteriores, los desarrolladores de Team Soho mejorarán ostensiblemente el apartado gráfico, aunque en esta primera beta que hemos probado también hemos observado algunos fallitos.

Lo que más llama la atención tras cargar el juego por primera vez es precisamente el salto cualitativo en lo que respecta a gráficos. Pese a que seguirán las limitaciones en cuanto a número de vistas con respecto a otros títulos y que la cámara cercana no nos parece lo suficientemente cercana, hay que reconocer el esfuerzo de Team Soho en el modelado de los futbolistas. Y es que los jugadores no sólo serán reconocibles por su constitución física o por algún rasgo representativo, sino que sus rostros tendrán un recreación

Esta cara me suena, ¿y a ti?

El esfuerzo a la hora de tratar de "clavar" el aspecto físico de los jugadores por parte de Team Soho ha ido mucho más allá de reflejar los rasgos distintivos de cada uno. La recreación de los rasgos faciales es casi perfecta y aquí tenéis la prueba.



Raúl



Kluivert



El saludo de los dos capitanes (Hierro y Desailly) antes del sorteo de los campos es otra de las pruebas de la fenomenal ambientación de *Esto es Fútbol 2002*.


Como es lógico, deberemos demostrar nuestra habilidad a la hora de lanzar faltas.



Un buen número de opciones tácticas harán las delicias de los amantes de la pizarra.

sumamente realista, lo que será todavía más apreciable cuando la cámara se acerque para la celebración de un gol o ante las protestas por una falta injusta. Las acciones de este tipo irán acompañadas, además, de animaciones de gran calidad.

En el lado jugable, hay que decir que, si exceptuamos los barullos que se forman en ocasiones y algún que otro remate "imposible", *Esto es Fútbol 2002* va a rayar a buen nivel. Los botones responderán a nuestras órdenes con rapidez, lo que se traduce en un dinámico ritmo de juego que nos obligará a anticiparnos en las jugadas. Se está cuidando mucho, además, la Inteligencia Artificial de los rivales para evitar que se aparezcan rutinas a la hora de marcar goles, así como los aspectos tácticos, que mostrarán muchas posibilidades. En fin, que deberemos devanarnos los sesos para penetrar con garantías en las líneas rivales, como si estuviéramos disputando un partido de verdad.

En cuanto al apartado sonoro, destacan los cánticos del público, así como el sonido ambiente que acompaña a un robo de balón o a una ocasión de gol. A ver si en esta ocasión los comentarios de Gaspar Rosetti son más "vivos" que en otras entregas...

Esto es Fútbol 2002 contará, un año más, con la licencia de la FIFPro, con lo que volveremos a disfrutar de los nombre reales de los jugadores, pero no de los equipos (aunque sus equipaciones sean perfectamente reconocibles). Un completísimo editor de equipos y una generosa oferta en cuanto a modos de juego, Ligas y Copas de equipos y selecciones, además de otros torneos menores como la Copa de Todos los Tiempos, serán otros atractivos de un título que gustará sin duda a los aficionados al fútbol... aunque habrá que esperar a que Konami y EA Sports muevan ficha.

La clave

Sony ha sido la primera en mostrar sus cartas en la dura batalla por el título de mejor juego de fútbol para PS2. Con una pinta francamente buena, será una buena piedra de toque para los futuros títulos de Konami y EA Sports.

PRIMERA IMPRESIÓN: E

PlayStation 2 | Namco | Plataformas

Vuelve el felino de Namco

KLONOA 2 LUNATEA´S VEIL

Si te gustan los plataformas, no le pierdas la pista a la última creación de Namco. Dará que hablar.

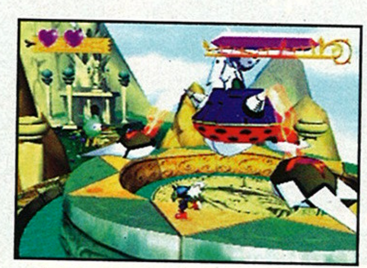

La eficaz combinación de escenarios y personajes en 3D con un desarrollo en 2D dota al apartado gráfico de una gran vistosidad. El altísimo grado de detalle general hace el resto.

Cada vez más compañías se deciden a nutrir el catálogo de PS2 con los siempre exitosos plataformas. En esta ocasión le ha tocado el turno al felino de Namco en un título colorista, divertido y con personalidad propia.

Lo que más nos ha llamado la atención de este *Klonoa 2* es su planteamiento gráfico. La combinación de preciosos escenarios en 3D con un desarrollo en 2D de los de toda la vida, ya lo habíamos visto en anteriores entregas, pero ahora en los entornos se integrarán personajes renderizados y pasados por la técnica del "cell shading" que harán que el jugador se quede con la boca abierta a medida que vaya paseando por los más de 20 niveles que incluirá el juego.

Además de ser vistoso, parece que la jugabilidad no le irá a la zaga, porque todas las acciones de Klonoa, como planear, agarrar enemigos y usarlos como trampolín o deslizarse, se ejecutarán con suma facilidad, convirtiéndole en un plataformas accesible para un gran sector del público.

Los aficionados a las plataformas no deberíais perderle la pista, porque su simpatía y calidad gráfica pueden hacer de él un título muy recomendable.


Los enormes jefes de fin de fase serán otra de las constantes de este *Klonoa 2*.

La clave

***Klonoa 2: Lunatea´s Veil* tiene todas las papeletas para triunfar en el difícil campo de las plataformas gracias a su calidad técnica, buena jugabilidad y entretenido desarrollo, aunque al final puede resultar un poco simple. Ya veremos.**

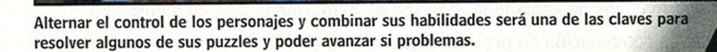
PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 | Eidos | Aventura de acción

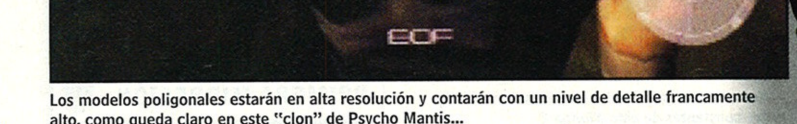
¿Hacia un mundo perfecto?

PROJECT EDEN

Eidos y el equipo que dio forma al primer *Tomb Raider* han aparcado temporalmente a Lara para dar forma a una nueva y futurista aventura.



Alternar el control de los personajes y combinar sus habilidades será una de las claves para resolver algunos de sus puzzles y poder avanzar si problemas.

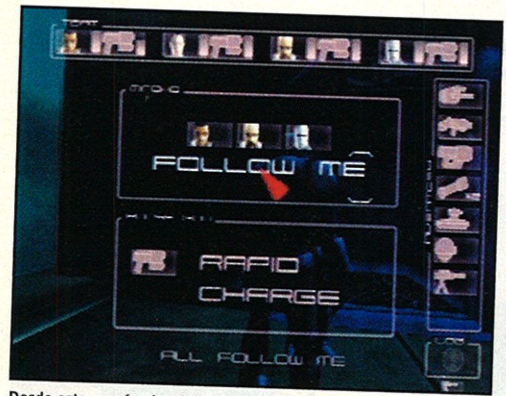


Los modelos poligonales estarán en alta resolución y contarán con un nivel de detalle francamente alto, como queda claro en este "clon" de Psycho Mantis...

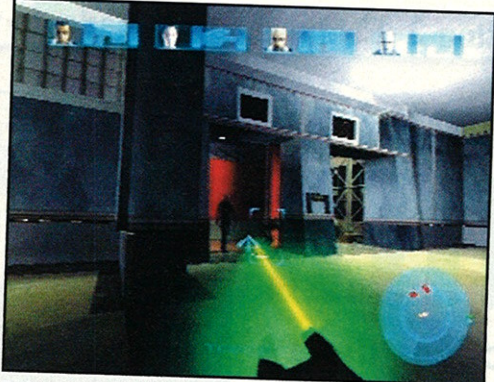
Ahora que gracias al cine el fenómeno Lara Croft vuelve a estar en boca de todos, Eidos ha optado por dar un respiro a su creación más popular para que regrese pletórica de cara a su siguiente juego, y pretende cubrir su enorme ausencia con otra prometedora aventura.

Ambientado en un futuro no muy lejano, *Project Eden* nos presentará un oscuro mundo en el que los rascacielos y las grandes urbes están a la orden del día, y han sido construidas sobre los vestigios de anteriores construcciones. Imitando la estructura de las grandes empresas, los ricos viven en las partes más altas de los rascacielos, mientras que los pobres se hacinan en el inframundo, en la parte baja, donde apenas llegan los rayos de sol. Como por arte de magia, algunas estructuras y edificios empiezan a caer, provocando el caos entre las altas esferas. Para resolver estos incidentes, una patrulla especial decide bajar al inframundo... para encontrarse con una banda organizada y una repelente colección de criaturas mutantes, que son las causantes de todos los problemas.

El principal rasgo característico de *Project Eden* residirá en que nosotros controlamos a los 4 miembros del equipo policial pudiendo, entre otras muchas acciones, controlar a la unidad que queramos en cualquier momento o dar órdenes sencillas a las otras tres. A esto se suma que, cada uno de los cuatro agentes estará dotado de sus propias habilidades, ya sea a la hora de manejar un ordenador para acceder a toda clase de datos o una mayor resistencia para sobrevivir en los tiroteos. A su vez, todos ellos contarán con un amplio abanico de armas, entre las que es



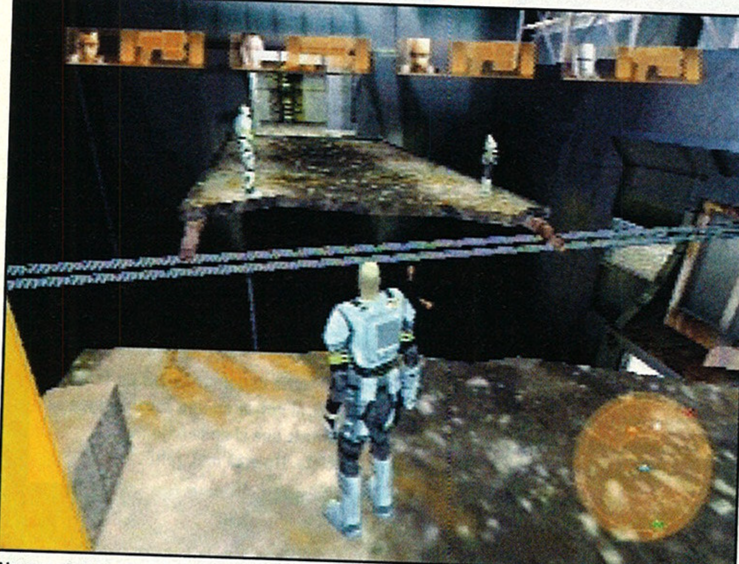
Desde este menú seleccionaremos el armamento de nuestro hombre y podremos dar órdenes al resto del equipo.



Podremos seguir el desarrollo de la acción desde una perspectiva en primera o tercera persona, dependiendo de nuestros gustos.



Todas las armas tendrán distintos tipos de disparo y munición, pudiendo realizar ráfagas, disparos sueltos, escudos...



Algunos niveles comenzarán con nuestro equipo dividido, teniendo que alternar su control y realizar acciones paralelas para conseguir que se vuelvan a reunir.

Un equipo muy preparado

Aparte de las habilidades propias, todos los miembros del equipo contarán con un nutrido arsenal de ataque y defensa, entre las que destacarán por su originalidad una pequeña cámara flotante y un "minitanque" dirigido por radiocontrol.

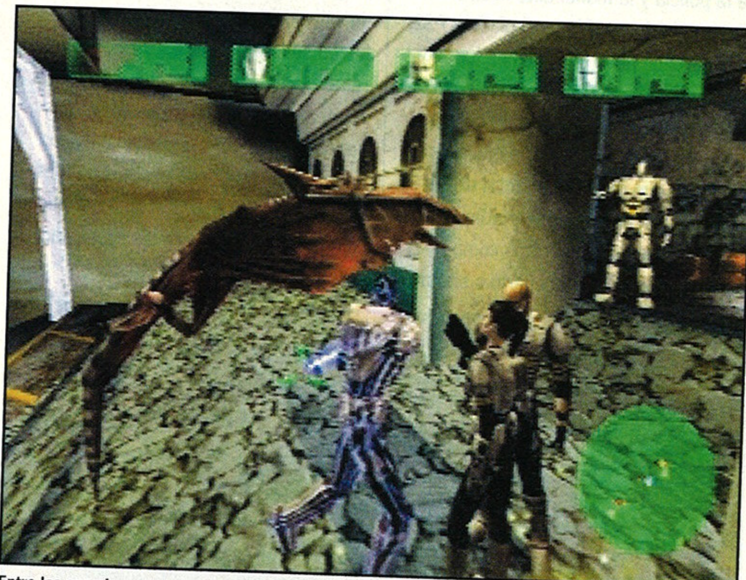


Controlando a los cuatro miembros de un equipo, deberemos resolver todo tipo de misiones a base de demostrar tanto puntería como inteligencia.

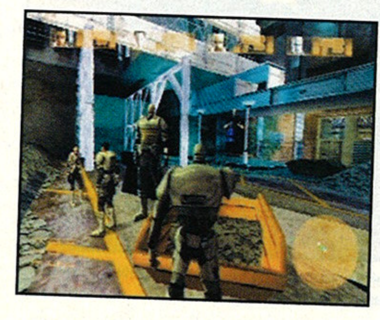
posible encontrar desde lanzacohetes a nidos de ametralladoras autónomos. No obstante, y pese que a que la acción estará muy presente, *Project Eden* contará con fuertes dosis de aventura, las cuáles se concentrarán en torno a numerosas conversaciones con personajes secundarios, la investigación de los escenarios y la resolución de puzzles, en la que jugará un papel muy importante la coordinación de varios personajes y la alternancia de sus habilidades. Para redondear la faena, Eidos introducirá un potente modo Multijugador, en el que será posible librar apasionantes duelos para 4 jugadores, y muy probablemente, alguna que otra misión en modo Cooperativo, aunque esto último todavía no está confirmado.

Por último, al menos por ahora, *Project Eden* promete contar con un apartado visual más que impresionante, en el que los enormes escenarios y los detallados modelos llevarán la voz cantante, sin dejar de mencionar una ambientación sonora realmente cuidada.

A la vista de todos estos elementos, *Project Eden* se perfila como una de las apuestas más atractivas de cara al otoño, y un título muy a tener en cuenta por los amantes de las aventuras y los juegos de acción en general. Un buen juego para amenizar la espera hasta el lanzamiento de *Metal Gear Solid 2*.



Entre los enemigos nos encontraremos todo tipo de mutaciones, que complicarán aún más la persecución de los terroristas que están provocando la caída de los edificios más altos.



La clave

Con un planteamiento más complejo y pretencioso que el de *X-Squad*, en el que también controlamos a una cuadrilla de personajes, Eidos parece haber encontrado un buen sustituto para Lara y un original revulsivo dentro de los juegos de acción.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Midway · Arcade de velocidad

Un clásico puesto al día

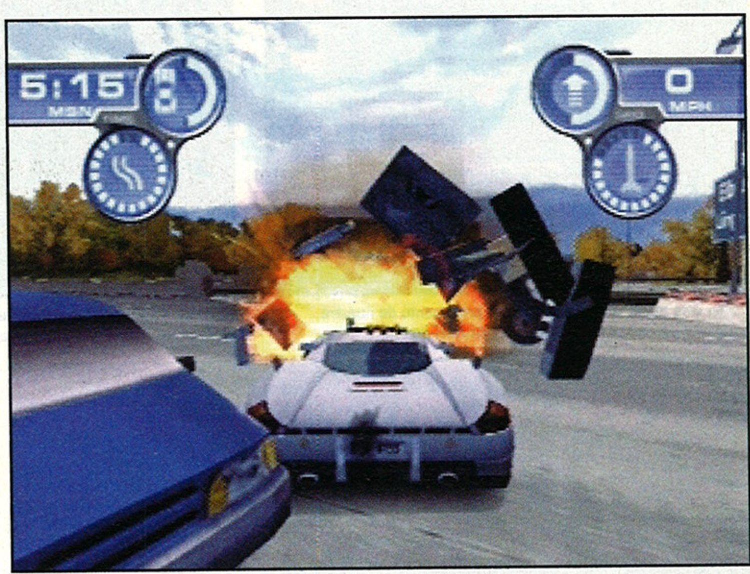
SPY HUNTER

Uno de los juegos más adictivos de la década de los 80 está siendo adaptado a los nuevos tiempos para vivir una segunda y remozada juventud en PS2.

Midway ha tenido muy buen gusto a la hora de revisar su catálogo de máquinas recreativas para realizar el "remake" de uno de sus clásicos, ya que, sin ninguna duda, *Spy Hunter* ha sido su mayor éxito. Como recordarán los "vejetes", en *Spy Hunter* controlábamos un vehículo armado hasta los dientes y capaz de transformarse en lancha, con el que debíamos recorrer interminables carreteras para escapar de los ataques de la policía y la mafia. Este mismo planteamiento ha sido trasladado a PS2, incorporando unas opciones de juego y unos gráficos acordes a los tiempos.

Así las cosas, este nuevo *Spy Hunter* presentará una estructura de juego más compleja, que ofrecerá un total de 14 misiones con un número variable de objetivos, que abarcan retos como destruir objetos del escenario o situar rastreadores. Para ello, contaremos con plena libertad de movimiento por unos escenarios 3D y todas las armas de ataque y defensa aparecidas en el clásico, como cohetes y cortinas de humo, a las que se sumarán nuevas transformaciones de nuestro vehículo. No menos interesante será el modo Cooperativo para dos jugadores, en el que deberemos afrontar las 14 misiones en compañía de un amigo.

El control será tan arcade como el del juego original, y parece que la sensación de velocidad va a ser de órdago. En la banda sonora podremos escuchar una remezcla del pegadizo tema de *Spy Hunter*, que seguro que despierta buenas vibraciones en los nostálgicos. En fin, sólo nos queda esperar un mes para probar la versión final, pero mucho tienen que estropearse las cosas para que Midway no repita éxito.



Para abrirnos paso deberemos hacer uso de todo el potencial de nuestro vehículo, eso sí, teniendo cuidado con los objetivos civiles y los utilitarios inocentes.

Tres por el precio de uno

El vehículo que controlamos viene equipado de serie con unos extras un tanto especiales, dejando a un lado el armamento. Así, al entrar en una zona de agua se convertirá en una potente lancha motora, mientras que si anda bajo de resistencia, adoptará la forma de una motocicleta. No está mal, ¿eh?



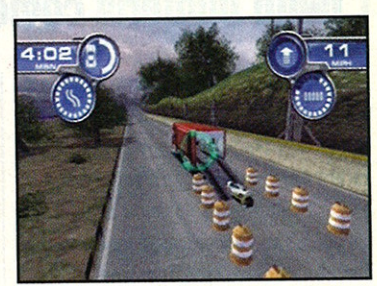




En las carreteras nos encontraremos dos tipos de vehículos: los que no nos molestan y los que sí. Los segundos intentarán pararnos por todos los medios, así que habrá que destruirlos.



Otra de las principales novedades será el divertido modo Cooperativo para dos jugadores.



El famoso camión, en el que repostamos y conseguiremos armas, también estará presente.



La clave

Si habéis probado el juego original, ya sabéis que *Spy Hunter* es pura adicción y diversión. Esta secuela promete ofrecernos más de lo mismo, pero desde una óptica más compleja y llena de posibilidades. Habrá que seguirle la pista.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

Si eres uno de los miles de seguidores de Tintín te resultará muy fácil solucionar estos Pasatiempos. Si lo logras, podrás ganar uno de los 15 juegos de *Tintín Objetivo Aventura* que PlayManía e Infogrames sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR



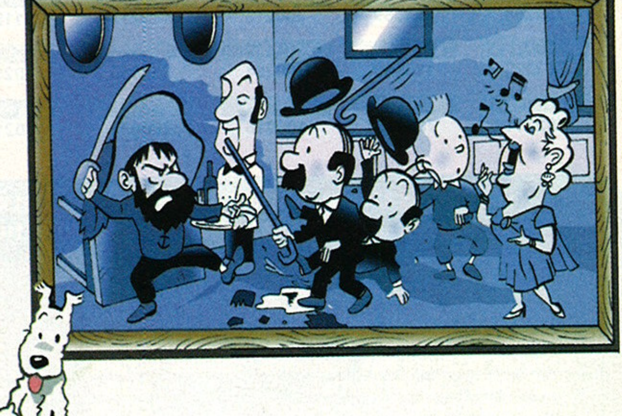






BUSCA LOS ERRORES

ADEMÁS DE UN BUEN PERIODISTA, NUESTRO AMIGO TINTÍN HACE GALA CON FRECUENCIA DE SUS DOTES DETECTIVESCAS PARA RESOLVER LAS INTRIGAS Y MISTERIOS MUY FRECUENTES EN SUS AVENTURAS. Ahora te toca a ti demostrarlo y para ello te proponemos encontrar las doce diferencias que hay entre estos dos cuadros.



SOPA DE LETRAS

VEAMOS AHORA TUS CONOCIMIENTOS SOBRE TINTÍN Y LOS PERSONAJES QUE APARECEN EN SUS DIVERTIDAS AVENTURAS. ¿Serías capaz de encontrar en esta sopa de letras los nombres de 10 personajes del universo Tintín?

NOMBRES A ENCONTRAR

Tintín
Tchang Tchong Jen
Hernández y Fernández
Bianca Castafiore
Capitán Haddock
Rastatopoulos
Milú
Tornasol
Nestor
Serafín Latón





P	J	W	E	G	I	I	B	N	A	E	D	Q	W	Z	Q	J	D	Y	B
Z	E	D	N	A	N	R	E	F	Y	Z	E	D	N	A	N	R	E	H	I
W	O	M	T	C	H	A	N	G	T	C	H	O	N	G	J	E	N	Z	A
Z	C	Y	V	K	J	G	T	Y	I	K	Y	L	M	S	D	Y	T	N	N
R	F	X	P	C	Z	C	P	S	N	Y	L	J	D	M	Y	S	E	S	C
Y	R	X	U	F	U	A	B	Z	Z	S	T	T	D	Z	A	S	E	S	A
H	Q	T	P	M	U	P	J	X	P	W	J	M	G	W	T	R	O	P	C
D	Z	F	Y	F	J	I	P	L	L	J	I	R	N	O	A	K	O	G	A
J	D	Q	F	A	U	T	C	Y	O	W	O	G	R	F	E	G	Q	T	S
Y	N	F	X	E	G	A	A	T	Y	S	Q	U	I	A	S	D	I	K	T
S	P	N	Y	U	I	N	M	U	M	J	A	N	N	T	H	I	B	A	A
U	A	N	L	U	N	H	I	D	K	Q	L	N	F	L	O	X	K	B	F
Q	H	L	Y	R	W	A	L	B	W	A	H	S	R	S	T	L	B	L	I
K	G	R	X	L	C	D	U	H	T	O	Y	E	P	O	I	V	Z	D	O
H	Q	E	V	L	L	D	X	O	L	N	B	B	J	Y	T	M	X	U	R
N	I	T	N	I	T	O	N	Z	P	B	A	O	F	M	B	O	C	D	E
I	L	Q	H	W	W	C	I	R	R	U	W	N	E	R	I	W	C	D	P
K	P	N	C	F	N	K	B	S	W	B	B	B	A	M	N	U	V	H	S
M	Y	N	M	L	T	G	D	B	N	P	I	A	G	Q	O	H	N	V	K
S	O	L	U	O	P	O	P	A	T	S	A	R	X	N	M	P	E	Q	T

LAS AVENTURAS DE TINTÍN

SON NUMEROSAS Y APASIONANTES, PERO PUEDE QUE HAYA ALGUNA FALSA... Por eso deberás completar los nombres de 12 aventuras de Tintín mediante flechas, además de indicar con una X en los recuadros de la izquierda las dos que nunca protagonizó nuestro héroe. ¡Todo un reto!



☐	La Vie	del Unicornio
☐	Los cigarros	Haddock
☐	El Loto	de la Castafiore
☐	La oreja	en rose
☐	La Isla	del Faraón
☐	El cetro	de cocke
☐	Haddock contra	rota
☐	El secreto	de Ottokar
☐	El tesoro	Tornasol
☐	Stock	Azul
☐	La joyas	De Rackham el Rojo
☐	El asunto	Negra

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Tintín Objetivo Aventura* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de Agosto de 2001 y el 25 de septiembre de 2001.
4.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Infogrames y Hobby Press.

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....



SUPLEMENTO ESPECIAL

TODO SOBRE GT3

El mes que viene *Gran Turismo 3* llenará las 36 páginas de nuestro suplemento gratuito, y es que os estamos preparando una guía muy especial donde encontraréis todo los que necesitáis saber para sacar el máximo partido a este inmejorable simulador.

AVANCE

Syphon Filter 3

Es uno de los videojuegos más esperados para PlayStation, probablemente uno de los últimos grandes títulos para nuestra 16 bits y PlayManía quiere darle el tratamiento que se merece. No os perdáis el próximo número, porque os contaremos a qué nuevos retos tendrá que enfrentarse el agente Gabe Logan.



Especial

¡Vuelve el Fútbol!

Empieza la nueva temporada y todos quieren tener listos sus mejores simuladores para el pitido inicial. Títulos como *Esto es Fútbol 2002*, *FIFA 2002* o el nuevo *ISS* pugnan por colocarse los primeros de la tabla.

PlayManía es la única revista que te puede ofrecer **todo sobre las dos consolas de Sony**, sin dejar de lado ni a PlayStation ni a PS2. Así que si quieres estar a la última, tienes que estar con nosotros el mes que viene. Y ahora más que nunca, ya que se empieza a preparar la avalancha navideña. Contad con **The Italian Job**, **Black & White**, **FIFA 2002** o **¿Quiere ser Millonario?** para PSOne. Sin olvidarnos del esperado **Harry Potter**, un proyecto rodeado de un oscuro secretismo. Tampoco PS2 se queda atrás, y junto a novedades del calibre de **Paris-Dakar** o **Shadowman 2**, os ofreceremos avances de títulos tan atractivos como **Soul Reaver 2**, **Devil May Cry**, **Tony Hawk's 3**, **Baldur's Gate**, **Commandos 2** o **Ages of Empires**. En cuanto a guías, los juegos estrella serán **Drácula 2** para PSOne y **Resident Evil Code Veronica X** para PS2. Y, además, nuestras secciones habituales, con más información que nunca.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A



Y CONSIGUE TU REGALO

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus ejemplares de Playmanía siempre a mano. Un regalo de más de 2.000 pesetas.

MEMORY CARD PLAYSTATION



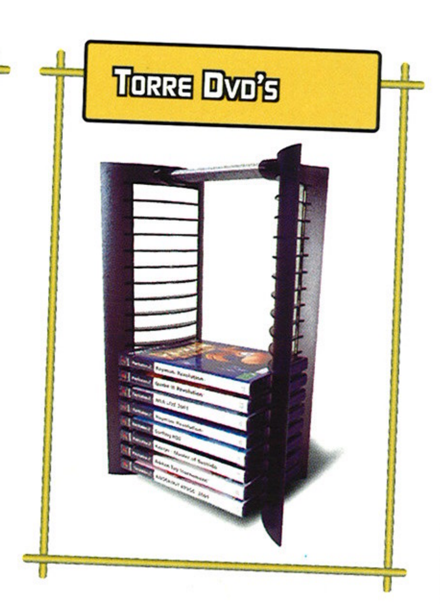
Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation. Un regalo de más de 2.000 pesetas.

Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

Por el precio de 10 números (10 x 450 Pesetas = 4.500 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Playmanía, ahorrándote 900 pesetas.

TORRE DVD'S



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2.
Un regalo de más de 3.500 pesetas.

Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's. Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: 8h a 15h de lunes a viernes)

FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-MAIL
suscripcion@hobbypress.com



CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o domiciliación bancaria. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.